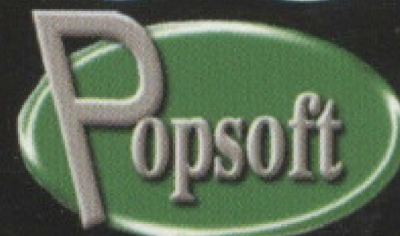


电脑应用和娱乐的第一选择 总第119期

大众软件

2002
06



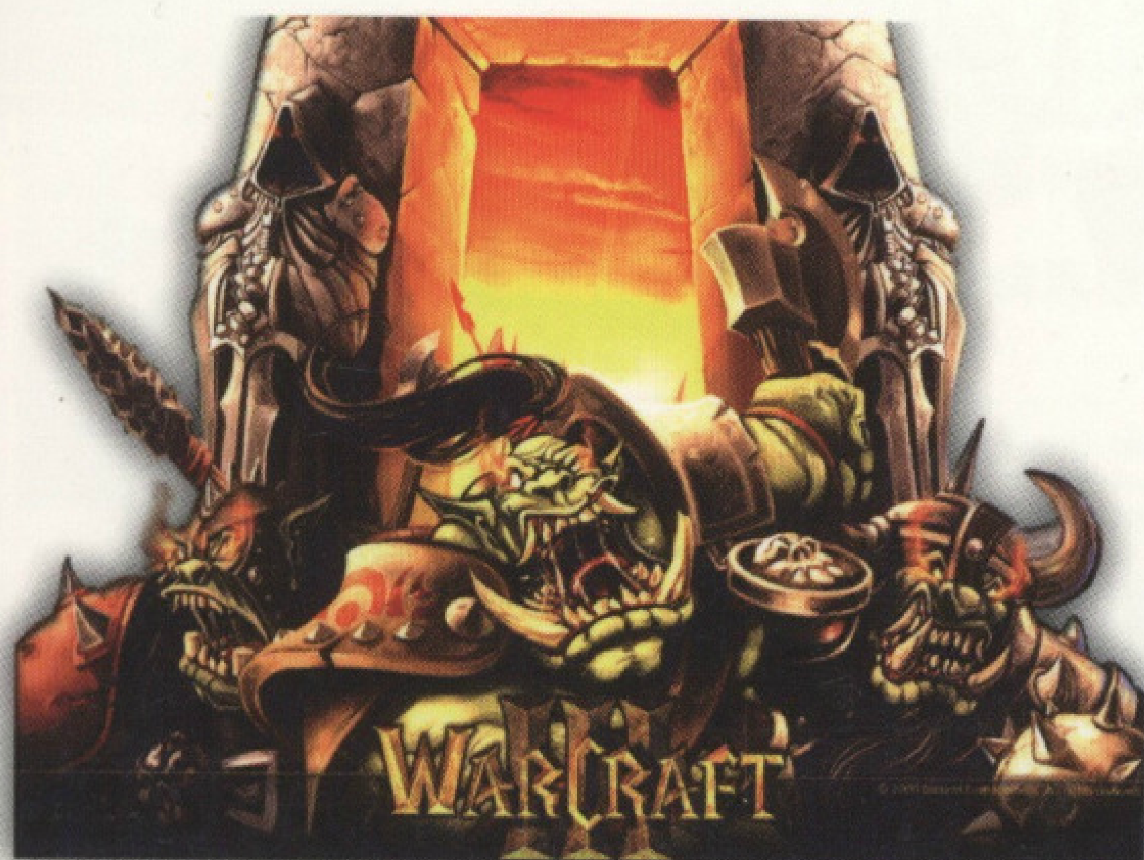
WWW.POPSOFT.COM 半月刊

3.15

产品篇
12款i845D主板横向评测

市场篇
茫然的上帝们

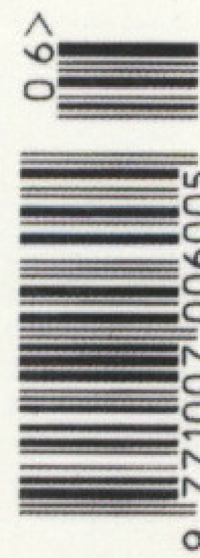
游戏篇
支持正版的代价



特别关注
《魔兽争霸III——混沌王朝》

七款新游戏前瞻报道

红月II——天空之城、三国大决战、三国群侠传、奔跑于网络之中——马场大亨Online、新英雄门——卧虎藏龙、时空魔域、声控麻将王



ISSN 1007-0060

零售价：￥6.50元

点击全屏

实达 START
http://www.icom.com.cn

实达时代风华惊喜时刻！

19″纯平显示器

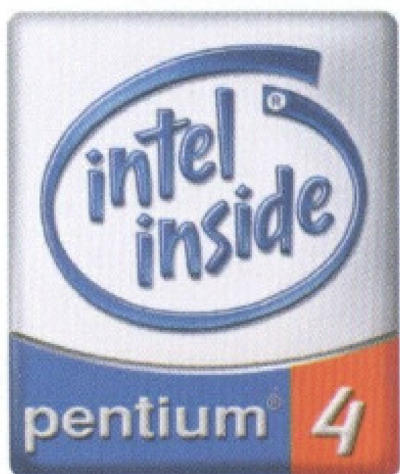
英特尔® 奔腾® 4 处理器1.6GHz

10/100M 宽带上网

将更充分地运用现代和未来网络的诸多优势

还在用15英寸显示屏和拨号上网?
狭小的视觉空间,
区区几十K的网络带宽,
能不紧紧巴巴、束手束脚?
赶快争取实达时代风华的特别宽大处理吧,
19英寸彩色纯平显示器,
即插即用的10/100M宽带网接口,
英特尔®奔腾®4处理器1.6GHz,
给你尽情尽兴的宽广视频网络空间!
实达时代风华,
专为追求自由的你设计!





时代风华698

Intel®Pentium®4处理器1.6GHz
19寸纯平显示器
集成10-100M Lan网卡
40G硬盘
128M内存
SiS315-64M显卡
56K Modem
48速及以上光驱/1.44M软驱
3D音箱/QQ酷键盘
Linux/实代风华配套软件
6998元

实达电脑专卖店电话:

城市	专卖店	电话
北京	北京宏锐兴	010-82663919
	同一新网	010-82617371
	天津大地	022-27428267
西安	西安万泉	029-8499872
	西安力拓	029-7801870
南宁	柳州运通	0772-2867779
	南宁春林	0771-5325951
武汉	武汉奇星	027-87875577
	武汉越昌	027-87664093
太原	山西光明	0351-4066616
	山西力远达	0351-7245925
上海	上海志能	021-62268877
	上海联慧	021-62264015
杭州	杭州科力	0571-88217312
	杭州蓝天	0571-88211966
	杭州华力	0571-88912249
济南	济南风雅	0531-8550716
	大通世界	0531-6977386
	潍坊恒升	0536-8258986
	山东金智能	0531-8942196
南昌	江西佳成	0791-6104123
	南昌飞华	0791-6231198
广州	广州瑞港	020-87565593
	广州锐信	020-38730439
	梅州腾飞	0753-2283381
	汕头蓝凌	0754-8845885
郑州	蓝天世纪	0371-3965264
	郑州含光	0371-3582691
	平顶山跨世纪	0375-4949079
贵阳	贵州三新	0851-5282894
	遵义实达	0852-8635726
昆明	冶金仁达	0871-5180130
	昆明龙马	0871-5143320
成都	成都新时代	028-5230272
	交大三特	028-5455227
	成都伟利达	028-5442163
沈阳	沈阳恒信	024-23960728
	沈阳元邦	024-23897577
	沈阳山尔	024-23993980
	大连天港	0411-4323322
长春	长春泰润	0431-5651847
	长春四兴	0431-2730858
兰州	兰州康悦	0931-8264686
	银川华铁	0951-5010228
内蒙	内蒙证联	0471-4956004
		0471-6964177
南京	苏州蓝深	0512-5201683
	江苏连邦	025-3364469
	南京金天成	025-3682085
福州	福州登丰	0591-3375197
	福州众益	0591-3369033
	福州慧通	0591-3708605
	福建北极星	0591-7584074
	福州金起点	0591-3373302
	厦门海威	0592-5173887
	厦门科海	0592-2231586
合肥	安徽达成	0553-3119728
	合肥明冠	0551-3658352
	安徽探路人	0551-3633215
石家庄	邯郸金实达	0310-3020288
	石家庄创世	0311-5658747
	石家庄瑞光	0311-7028977
	唐山金太阳	0315-2834957
哈尔滨	哈尔滨新金	0451-6204045
	哈尔滨伟华	0451-2532224
	哈尔滨天翼	0451-2554466
长沙	湖南中迅达	0731-4121499
	湖南杰诚	0731-4156168
	海利益康	0731-4163336
新疆	乌市汇捷	0991-3843654
	新疆联信	0991-2835900

Intel英特尔，Intel Inside标志，Pentium奔腾是英特尔公司或其美国和其它国家分支机构的

点击全屏

实 达



怎么办？

面对从未出现的新病毒（行为判断查杀）

怕孩子上网遇见病毒（病毒实时监控）

总被可疑邮件骚扰（邮件防护系统）

硬盘被病毒彻底摧毁了（硬盘恢复系统）

遇到病毒不知如何处理（全程服务体系）

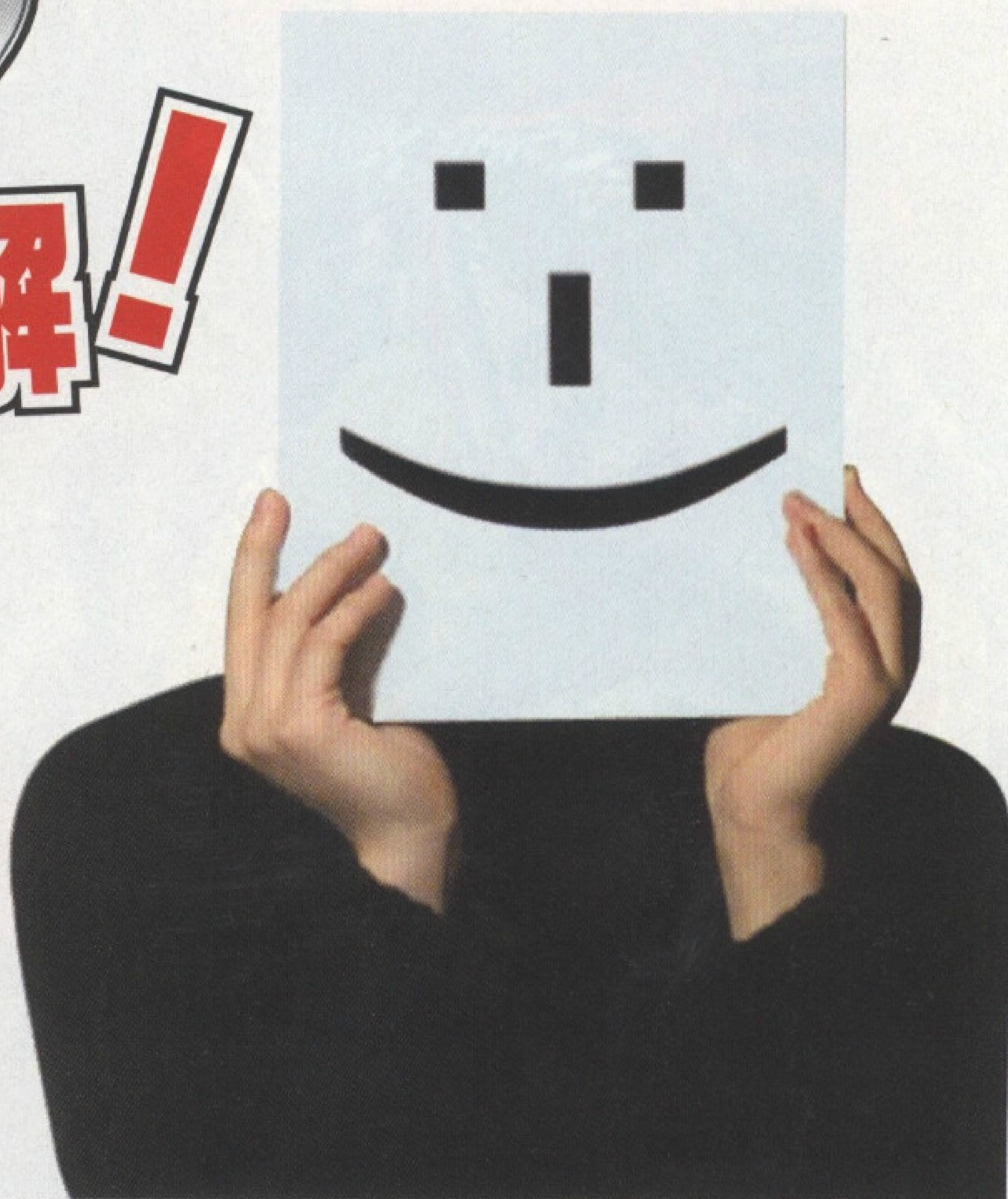
用瑞星杀毒软件2002版

问题才会迎刃而解！



· 瑞星全球计算机病毒监测网
· 瑞星全国计算机病毒应急处理网
· 瑞星全国计算机病毒预报网
· 瑞星全国反病毒服务网

用瑞星，安全！



RISING® 瑞星 北京瑞星科技股份有限公司

地址：北京市海淀区中关村大街22号·中科大厦13层　邮编：100080　公司总机：010-86243399　免费咨询：800-810-6010
http://www.rising.com.cn　技术支持：010-86243236　安全培训：010-86243399转519~520　紧急救援：010-86243399转531~534
修复：010-86243399转541　技术支持信箱：rs@rising.com.cn　大客户部(北京)：010-86243399转801~821　销售业务：010-86243399转322~338

重归魔幻世界、再掀魔法风暴

魔法师传奇2再次带你领略魔法的艺术

- 全新即时角色扮演游戏
- 犹如史诗般的故事背景
- 超过50种魔法供你使用
- 广阔的3D地图，眩目的魔法光影
- 全新的AI智能系统，享受魔法的带来的无限乐趣

简体中文版

魔法师传奇 II 之魔法艺术

即将发售49元

风与影的追逐、速度与技巧的完美结合

摩托赛车游戏的超强力作

- 多种赛道任你选：提供了街头竞赛、超级赛、越野赛、自由式赛车、限时赛和街道赛六种不同类型
- 精美赛车看花眼：提供三十二种精美赛车，其中包括十六种街头机车和十六种越野机车
- 逼真画面瞧的爽：采用全新引擎的，无论赛车还是周围场景都制作得更加精致且充满生气
- 网络联机好刺激：支持8人联网比赛、局域网比赛与朋友享受风驰电掣般的刺激感受

摩托英豪3

即将发售49元

赠摩托车图文集



游戏世界 娱乐中国

biggamer.com

电话:8610-84975388 传真:8610-849753



连续数周名列欧美经营类游戏排行榜第一！
强手大亨
中英文对照版
好评热卖49元
新浪游民部落：模拟经营类游戏经典之作！
硅谷动力：不愧在欧美同类游戏中销量第一！
电脑游戏攻略：建立你梦想中的商业帝国吧！



UMBRO
MICRO FIBRE
冠军足球经理
01/02赛季
新浪游民部落：足球经理类游戏颠峰之作，不怕你不喜欢，就怕你没玩过！
软件与光盘：足球运动经营模拟经典之作！
大众软件：打造自己的绿茵劲旅，真正享受足球经营的乐趣！
好评热卖49元



STRONGHOLD 中文版
要塞
大众软件：即时战略和模拟经营的完美结合
家用电脑与游戏：唯一的缺点就是过于迷人
硅谷动力：这难道不是我们期待已久的游戏吗？
好评热卖49元



重返德军总部
No.1



23 Oct 1945
BLAZKOWICZ, William
全球销量已过百万！！
好评热卖49元
代表中国出战第一界世界奥运会的 EVIL FF （[EVIL-FF]）战队：
感觉画面非常精美，合作性和任务性也挺强，是一款娱乐性非常高的游戏，而且耐完性也挺高的。
CSCHINA邀请赛国内亚军 520比赛包揽冠亚军的S.U.R.V（=S.U.R.V=）战队：
最近总去WOLF的韩国服务器打通宵！感觉很爽，适合10人以上的大规模作战。
代表中国去的WCG参加雷神之锤比赛的I.D（=I.D= ）战队：
终于找到了第二个可以投入精力好好玩的游戏。



天人互动
游戏世界 娱乐中国
biggamer.com
电话:8610-84975388 传真:8610-84975389

JoyCard
一卡通用 欢乐全球
网络游戏













魔力宝贝

释放你的魔力 创造你的游戏

魔力宝贝

© 2001.2002 DWANGO · ENIX ALL RIGHTS RESERVED

结交网络死党，拥有超级魔力！

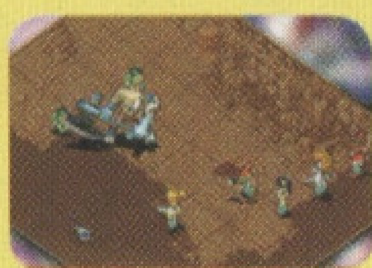
更多玩法尽在《魔力宝贝》！

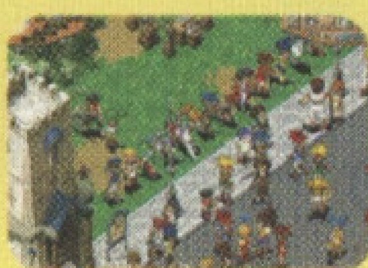
2002年网络游戏的重头戏—魔力宝贝！

*《魔力宝贝》是由**日本著名游戏厂商ENIX**倾心设计的大型网络RPG游戏。游戏以不同职业间玩家的配合，让玩家感受到魔力宝贝的强大**魔力**，这种朋友的相互牵挂，正是魔力宝贝最大的魅力所在：**种类繁多的特技与魔法**，**210种可爱的宠物**，游戏性满满，乐趣多多；**没有恶意的PK**，让你轻松闯世界，**还等什么，赶快和朋友们一同进入魔力宝贝的世界吧。***



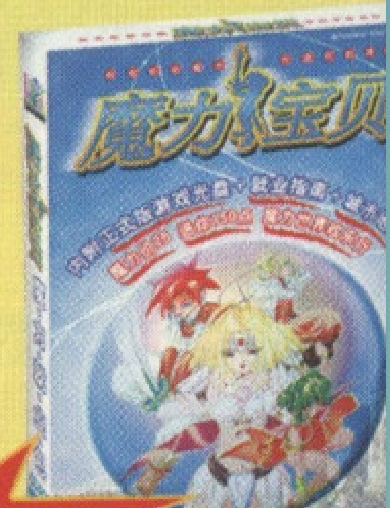
网星欢乐卡
零售价：人民币30元











全国热卖
魔力就业包
魔力宝贝客户端好评发售中
零售价：28元（含

公司网址：www.joypark.com.cn
加入会员即送40点游戏点数
客户服务电话：(010) 82685111



ENIX CORPORATION 出品



网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司总代理



北京晶合时代软件技术有限公司
晶合软件销售连锁组织 总经销
地址：北京海淀区小南庄怡秀园一号三层（100089）
电话：010-82634096 82634097 82634876
网址：www.jhpop.com（晶合软商网）

龍族 V0.69+

决战天下

加强版

现在备受瞩目的大规模国战已经开始，
拜安斯和杰彭间的宿命战争已全面爆发。骁
勇且热血的你怎么还在扰豫徘徊，快点拿起武
器，来投入这场宿命的战斗。
快去应征入伍吧，冲锋的号
角已经吹响，荣誉将永远
属于你们！

当子夜临近的时候，结界石的守护力开始变弱，敌人将要入侵……

每个人都拿起武器，来保卫自己的祖国，来参加这场进行地如火如荼的边境攻防之战。

Ver0.69＋国战加入全新内容——*边境之战*

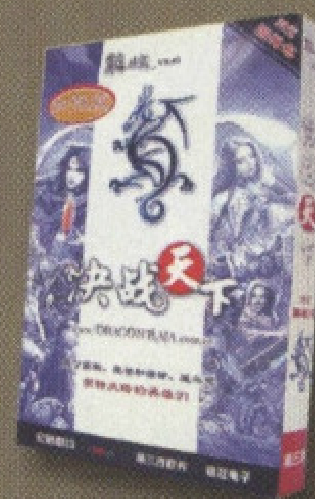


开设大规模国战系统，
让你享受战斗的快感！

增设全新震撼剧情，
体会丰富的游戏内涵！

多样化的职业技能，
让你感受丰富多彩的网上人生！





龙族V0.69加强版——**国战包**

*完整版龙族游戏光盘（V0.69加强版）
*龙族操作手册
*300点戏谷游戏时数（可包月）
*20点戏谷开卡时数（仅供开新帐号使用）

售价：**38**元



龙族V0.69＋——**新兵入伍包**

*完整版龙族游戏光盘（V0.69＋）
*新手引导手册
*69点戏谷开卡时数（仅供开新帐号使用）

售价：**15**元

族客服电话：
海：（021）54260266
京：（010）64343349

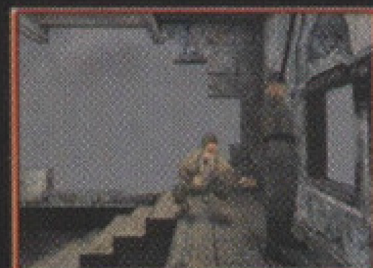
第三波软件（北京）有限公司
北京 电话：（010）88018344
上海 电话：（021）64223192
广州 电话：（020）38482005

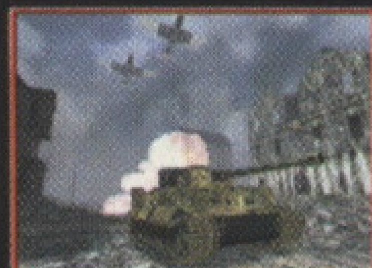
宏碁戲谷
www.DRAGONRAJA.com.cn

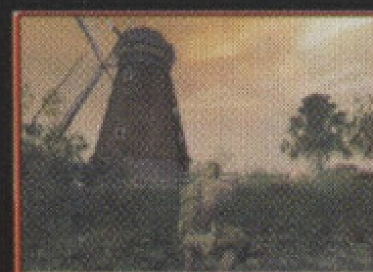
热卖中!

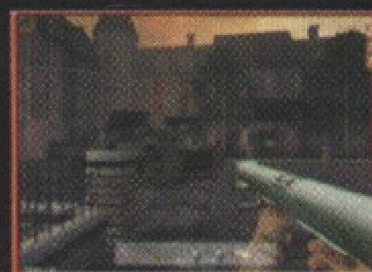
DEADLY DOZEN











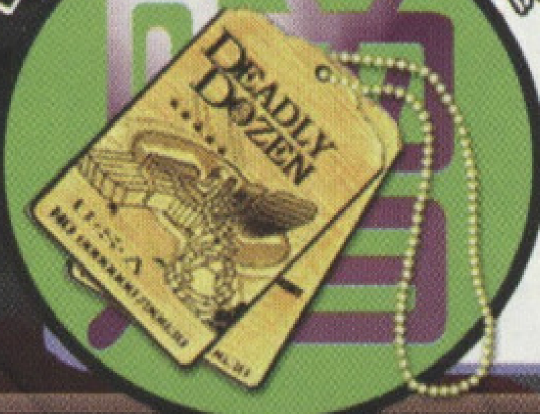
重返狼穴

想尝尝最火辣的游戏? 尽在《重返狼穴》

挑选突击精英挑战致命任务

- 只求目的不择手段的战争任务，考验玩家的战术能力。
- 在1942—45年之间的德军占领地法国、北非、挪威，进行多样化的军事任务。
- 游戏中出现的军事车辆，不只是背景，而是可以驾驶的交通工具。
- 完成艰巨的任务。
- 动态的光影效果和3D音效让你体验逼真的战场血腥味。

回报玩家超值赠送



二战盟军士兵项颈牌

24K镀金金牌

前15000名购买玩家均赠送24K镀金炫酷金牌一块



大家来找碴5之

The atrocious ghosts of THE BASTILE

古堡凶灵

打破传统的益智游戏形式，全新的游戏风格，你还等什么呢？？？



恒星科技

北京恒星互动数码科技发展有限公司 地 址：北京市朝阳区芍药居北里绿雅阁113号楼0301室 邮 编：100029
电 话：010-84622387/84620633/84623324/84623364转8004-8008 传 真：84622387转8014 网 址：www.hpyweb
杭 州：0571-86091063 13067753255(联系人：王 红) 广 州：020-87581284 13005107065(联系人：岳红菊)
专卖店地址：中关村国投科海100号 电 话：010-62629104

EA经典系列

命令与征服 叛逆者

进入3D世界的《命令与征服》！

3D动作游戏

COMMAND & CONQUER RENEGADE

A新品上不停





EA ELECTRONIC ARTS™
电子艺界™

电子艺界有限公司北京办事处
地址：北京市首体南路6号新世纪饭店
写字楼1058室（邮编 100044）
电话：010-68492168 传真：010-68492169
网站：www.ea.com.cn

注意：
从2002年3月28日起，EA北京办事处将迁至新址办公，原联系方式更改如下：
地址：北京市东三环北路2号南银大厦1812室
邮编：100027
电话：010-64100888
传真：010-64108882

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited

排排坐 分礼物















中奖率100%

三星显示器500万大礼真情送!

活动时间: 2002.3.1-2002.4.30

活动细则: 凡在上述期间购买三星任何一款显示器均可领取抽奖刮刮卡(一机一卡),刮开抽奖卡,赢取惊喜大奖!

奖项设置(刮刮卡字样对应奖品):

1一马当先: 即赢三星手机(SGH-A408)壹部…共80部
2马到成功: 即赢三星彩壳激光打印机壹台…共200台
3一马平川: 即赢三星照相机壹部…………共400部
4龙马精神: 即赢三星MINI冰箱壹台…共600台
5万马奔腾: 即赢三星微波炉壹台…共800台
6马年吉祥: 即赢三星数码吉祥杯壹个…百发百中

* 天津三星电子显示器有限公司保留本次活动的最终解释权.详情请垂询当地三星显示器经销商。*本次活动经长安公证处公证 *奖项设置总数为全国范围内。
* 三星公司及代理公司员工不得参加此次活动。相关信息欢迎查询 www.samsuangmonitor.com.cn www.isamsung.com.cn

三星显示器地域总代理及行业代理: 广东新华胜公司:020-87508724 上海华清公司:021-62581199 江苏金鹿鼎公司:025-4840168 南昌金鹿鼎公司:0791-6293190 武汉蓝星公司:027-87780188 重庆三山公司:023-68601919 成都交大公司:028-5235050 西安科源公司:029-5522793 北京三捷恒安公司:010-82851545 沈阳红网科技公司:024-23983366 福州顺安公司:0591-3354855 北京世纪同飞:010-62610741 上海泰生公司:021-34241697 杭州吉威公司:0571-8823891 深圳亚杰通公司:0755-3681183 成都广海科技公司:028-5444782 昆明金柏公司:0871-5126024 青岛卓海公司:0532-3809514 郑州易捷公司:0371-3973398 长沙亚利公司:0731-4152660 新疆奇林公司:0991-5866743

三星电子显示器有限公司办事处:北京办事处:(010)65668100 上海办事处:(021)64400700 广州办事处:(020)38791435/6 成都办事处:(028)6789039/6624727 沈阳办事处:(024)23964358

北京销售总部:北京市朝阳区东环南路2号招商局大厦23层 邮编:100022 电话:(010)65668100 传真:(010)65668148

SAMSUNG

http://www.bumie.com.cn http:www.lingering-tale.com

中国人首款打出海外的网络游戏

LINGERING TALE

不灭传说

全国上市
热卖中

网络版 单机版超值惊爆价10元

更送20小时免费游戏时间

中国人写给中国人的游戏 — 合乎中国人的口味，非国外进口游戏可比！
气势恢弘的画面 — 再现欧洲绮丽风光，敢与国际大作试高低！
不做玩家做怪兽 — 做厌人了吗？试试转做怪兽的滋味！
今天想结婚吗 — 说不定在游戏内能找到你生命中的另一半……
完整的故事及剧情 — 以小说内容为本，非一般漫无目的的在线游戏可比！
突破性的网络技术 — 十万人在线时跟单机版游戏同样流畅！
完全公平的游戏世界 — 全面防止各类外挂、加速器、修改器！
弹性的服务收费 — 只卖28元的点卡可选用120小时或包月的游戏时间！

制作公司 卓越数码科技有限公司
电话:(0769)7793551 传真：(0769)7712967
Email:info@altimate.com
website:http://www.altimate.com

总代理 北京正普科技发展有限公司
电话:(010)82671133 传真：(010)82616017
Email:2688@2688.com
website:http://www.2688.com

技嘉科技
GIGA-BYTE TECHNOLOGY



慧眼独具 行家优选

"技嘉科技优异的设计能力结合ATi卓越的显示芯片，创造出难以匹敌的高水准佳作"

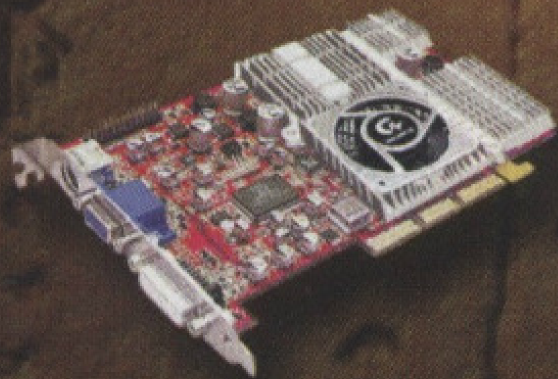
—ATi总裁K.Y.Ho.

技嘉RADEON镭系列

显卡中的新盟主 MAYA

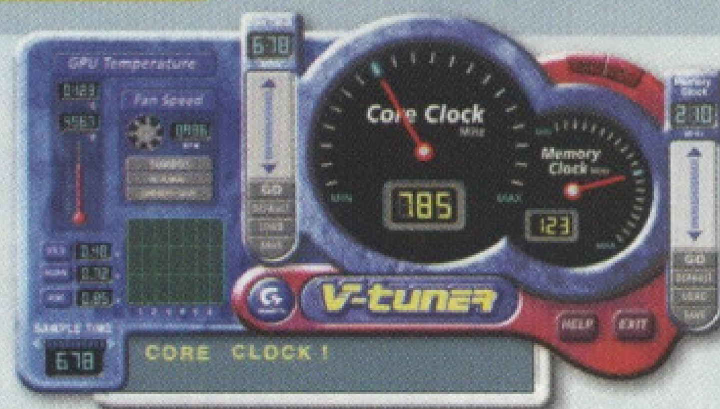
RADEON 8500 Pro玛雅3D图形加速卡AP64D-H

- ATi® RADEON™ 8500 3D显示芯片
- Advanced Cooling回馈式散热系统
- V-Tuner硬件监控与超频利器



- 内建ATi独有HYPER Z™II 技术，增加显示内存频宽
- 完整支持DirectX® 和OpenGL®
- 独有的CHARISMA ENGINE™ 完全支持硬件T&L,三角形贴图的最高处理能力达每秒四千五百万个

V-tuner 硬件监控与超频利器



- 一手掌握显示芯片温度、显卡电压、风扇转速
- 轻松调整超频效能

附送6款超值游戏 | 硬件监控 | V-Tuner超频利器 | 双头显示 | DVI-I TV-out | 64MB DDR

RADEON 7500 Pro AR645-H





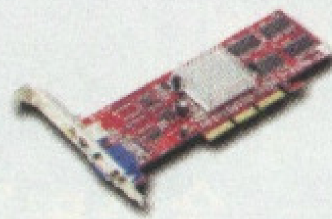


- 采用ATi RADEON™ 7500LE显示芯片64MB内存
- 内建ATi独有HYPER Z技术，增加了显示内存的频宽
- 支持V-Tuner 硬件监控与超频利器
- 支持32bit色深的高解析度(最大2048×1536) 3D游戏
- 对DirectX®及OpenGL®提供最完整的支持
- 独有的CHARISMA ENGINE™,完全支持硬件T&L,三角形贴图的最高处理能力达每秒四千五百万个
- PIXEL TAPESTY™技术和RADEON™7500LE的渲染引擎，带来难以置信的3D效果
- 支持TV-out和DV输出
- 内附高达6款热门游戏及DVD播放软件(产品内附7张光盘)

RADEON 7000 Pro AV645-T





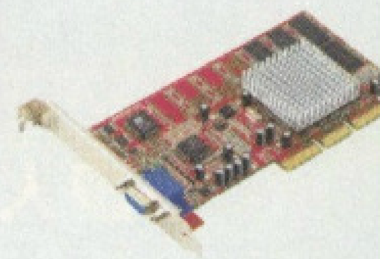


- 核心采用ATi RADEON™ 7000E 3D显示芯片和64MB内存
- 内建ATi独有的HYPER Z技术，可以大幅提升3D显示性能
- ATi PIXEL TAPESTY™3D渲染引擎，可带来难以置信的3D效果
- 对DirectX®及OpenGL®提供最完整的支持
- 内置动态补偿和iDCT 技术，支持完美的DVD播放技术
- 32位色深下支持最大2048×1536的3D解析度
- 支持AGP 2X/4X之AGP高速汇流排
- 支持TV-out
- 内附高达3款热门游戏及DVD播放软件

RAGE 128 Pro AG325







- 采用ATi RADE 128 PRO GL™显示芯片,和32MB内
- 支持所有显示模式下的3D加速功能，最大支持1920×1200@32bpp模式
- 对DirectX®及OpenGL®提供最完整的支持
- 内置三角形设定引擎(Triangle Setup Engine)
- 支持3D贴图暂存功能
- 支持双线性/三线性滤波技术
- 支持线性和边缘反锯齿功能
- 支持Z-buffering和Double-buffering功能
- 内附高达2款热门游戏及DVD播放软件

* 本广告内文中所提及的图片与产品规格，本公司有修改之权利，如有变更，恕不另行通知 * 本广告内文中所提及的公司与产品均分属各公司的商标或注册商标 * 任何的超频方式，皆属测试之用，本公司恕不保证任何因超频所造成系统的不稳定

技嘉科技显卡产品中国地区总代理：



创捷科技有限公司
STRONGJET TECHNOLOGY Co., Ltd.

技嘉科技硬件工程师培训网站站将于2002年2月1日正式启用，2002年5月进行第一次考试。
活动详情请登http://www.gigaengineer.net查阅
培训计划网站合作伙伴—天极网、
教材合作伙伴—《微型计算机》杂志社图书部



GIGABYTE
www.gigabyte.com.cn

Tom Clancy's
幽灵行动







蜘蛛全面支持



游戏蜘蛛

网游 大革命!

单机游戏玩腻了吗？
通过蜘蛛将游戏网络化，人与人的战斗.
与人斗，其乐无穷！

全新 的IP搜索。让玩家不用查找对手的地址，自动帮您链接。
全新 的游戏概念。让玩家替代电脑成为您真正的对手。
全新 的网络技术。让玩家拨号上网，游戏速度犹如本地。

网络游戏平台

出品公司：北京网虔科技有限公司 服务热线：(010)82665608
传真：(010)62387428 游戏支持网址：www.diewar.com.cn
全国总经销:北京晶合时代软件有限公司
销售热线：(010)82634093







Worldwide No.1 VGA Card Manufacture

G4MX440

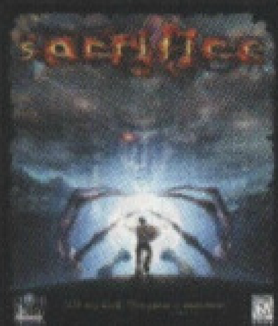




特色：
- NVIDIA nView™显示技术将显示手法的灵活性发挥到极致，兼具友善的用户界面
- NVIDIA Lightspeed Memory Architecture™ II (第二代光速显存架构)
- NVIDIA Accuview Antialiasing™反锯齿技术—传神画质，极速表现

规格：
- 采用NVIDIA® 第四代图形处理芯片—Geforce4 MX系列
- nView™ 显示技术
- Lightspeed Memory Architecture™ II (第二代光速显存架构)
- MX Memory Crossbar
- Accuview Antialiasing™

附送超值游戏及工具软件


Sacrifices
(最终正式零售版)


Aquanox
(最终正式零售版)


No one Lives Forever
(最终正式零售版)


WinCorder WinProducer


MSI DVD

微星科技
www.microstar.com.cn
Link to the Future

上海 021－52402018　沈阳 024－23967777
北京 010－82511688　南京 025－3607535
深圳 0755－3991647　成都 028－5232380

G4MX440 无名的终结

请你来起微星显卡的大名
2002年2月底——2002年3月底　有情齐参与

www.microstar.com.cn　www.timesrunner.com.cn

中国总代理
盟创科
TIMES RUNN
北京盟创科技有限公
http://www.timesrunner
E-mail:sales@timesrunn
北京 010-629855
深圳 0755-32411



锐彩技术 + 丽彩灵动 = (绚丽生活)^2

的显示器是否像显影不足的照片?明基Benq纯平显示器独有的"锐彩"技术，彻底解决影像残留问题。更能过
低端显卡的"毛刺效应"，确保画面色彩逼真，清晰锐利，让你感受丽彩灵动，享受绚丽生活。
址: www.benq.com.cn 明基Benq享受快乐科技

通讯与外设专家
垂询服务热线
售前 0512-8251233-2292
售后 0512-8095919
010-88516888
029-5537343
上海 021-64279015
南京 025-3228216
成都 028-5436003
济南 0531-8663139
广州 020-38791936
长沙 0731-4128477
武汉 027-87713616
深圳 0755-3870513
沈阳 024-23960382
苏州 0512-8251233
杭州 0571-88862925
哈尔滨 0451-2562403

明基
BenQ



如希望查询戴尔公司的产品，
请于周一至周五8:30—18:30，周六9:00—15:00
拨打戴尔中国免费销售专线:800-858-2229

主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社长 高庆生
副社长 刘贫和（常务） 林菁
主编 高庆生
副主编 裘聿纲

编辑部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 余蕾 田震 李广才 任然 答笛
专题记者 汪铁 戴军辉 郭都
美术总监 祁津忆
本期责编 李广才
电话 86-10-88118588-1200
传真 86-10-88135594
新闻热线 86-10-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051
广告部 李诚（主任） 李怀颖 霍虹 苏靖 蔡蕊 尹博 李迎新
电话 86-10-88118588-8000
传真 86-10-88135604
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电话 86-10-88135613
传真 86-10-88135614

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司
电话 86-10-88118588-6000
平面设计 宫健 林静 黄莺
印刷 深圳利丰雅高印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订阅 全国各地邮局

读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电话 86-10-82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱
电话 86-10-82634107/82634092
邮政编码 100089
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2002年03月16日
零售价 人民币6.50元 港币13.00元 美元4.66元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。







比1000个月亮还亮

编辑部报告

那天是元宵节，元宵节的月亮总是那么明净妩媚。
楼下的邻居们按耐不住心中的喜悦，悄悄拿出早已准备好的烟花鞭炮点放起来。
在久违了的硝烟味道中，一发发礼花升上夜空，顿时一片姹紫嫣红，花团锦簇，流光溢彩。烟花们尽情燃烧放射出来的光芒，盖过了闪闪烁烁的星星，比1000个月亮还亮。小孩子们兴奋了，雀跃着欢呼起来。而随着礼花的忽明忽暗，你可以从站在他们身旁的大人们的脸上看到发自内心深处的欢乐。沉浸在鞭炮声中的Walker大人此时忽然觉得有一股激情从身体内部升发出来，冲破重重的束缚跟随着礼花扶摇直上，阵阵生命的律动充盈在全身上下，终于让他想起：哦，原来是过年了！这可真的是有些不容易呢……

很久很久以前，不知是哪一天，Walker大人居住的那个村子里忽然发下来一纸通告，大意是说从今往后，禁止村民们以任何理由放花点炮娱乐，胆敢违抗者罚扫村中公厕一年。莫名其妙的村民们四处打探，原来是村委会的老爷们决定把俺们这个村儿建设成为国际化大村子，可外国老爷们对俺们中国的春节不感冒，嫌那鞭炮声音太吵，于是便有好事者引经据典，于是村里的小黑板上便会经常出现诸如去年张三放炮嘣瞎了眼、前年李四点花炸掉了手指头、大前年小孩儿的二踢脚引着了村长的柴草房之类的消息，于是便有了这个通告，于是大伙儿便只好闷头耷脑地过这个“年”，于是一年一年地这么过下去人们便都忘记了“年”是个什么东西。

我常常在想为什么美国人可以时常带着假面具上街胡闹、西班牙人能够万人空巷地去宰牛、意大利人以自己的狂欢节为傲、巴西的狂欢节早已举世闻名，而我们过春节却连个响动都不准闹出来，只能全家窝在屋里看那台无聊的春节晚会？村子要建成国际村，我举双手赞成；农民要进化成文明人，我也没有意见。可是在办这事儿的时候我们是不是也要保留一份清醒的判断力呢？为了做文明人，辫子是一定要割掉的，因为那是封建落后的象征；但不能为了做文明人连命根子都割掉了，那样人倒是文明了，可除了文明以外也就再也没什么了。

可是我人单势孤说不过他们：

他们说放鞭炮不文明我们就不能放了；
他们说玩游戏就是吸毒我们就不能玩了；
他们说网吧问题多我们就不能开了；
他们说麻将等于赌博我们就不能打了（但是却可以买彩票，呵呵）；
他们说吃饭有可能噎死我们就不能吃了；
他们说喝水会被呛着我们就不能喝了；

…………

哦，我的天，
我们什么时候能够自己对自己负责一把呢？让他们全都去见鬼吧！

walker@popsoft.com.cn
完成于2002年02月27日17时19分

只有我知道
你该如何去
做！
你不能
落伍
从今年开始你要看
最新的多媒体杂志
锐接触 锐印象
锐感受 锐主张
锐应用
是你不能拒绝的五个理由！
锐

游戏剧场

专题企划

在盗版游戏横行的今天，为了树立正版软件的品牌形象，为了让正版软件真的在购买者心目中具有它应有的价值、真的使它在玩家的观念中和盗版软件产生天壤之别，这艰难而苛刻的第一步，该先由谁来迈出呢？

晶合通讯

前线地带



@游戏试炼场

作为当今世界上最具号召力的游戏制作公司，Blizzard以其独特的精品战略，创造了《魔兽争霸》、《星际争霸》、《暗黑破坏神》等一个个经典的游戏神话，而Blizzard也由此挤身世界最高游戏殿堂，成为游戏玩家们不需考虑就可以直接购买的唯一选择。玩家们极大的信任更加深了Blizzard对自己游戏品质的重视……

锋利的盾

攻城略地

光谱资讯的《富甲天下》系列，一直以来以轻松搞笑，娱乐玩家为招牌。现在，作为新春贺岁游戏的《富甲天下3》终于呈现在我们面前，本作在继承的同时也有创新，完全可以称得上是一部出色的小品级游戏。作为新的一代，本作增加了很多新要素，在本期这篇完全攻略中将逐一为大家进行介绍。

在线争锋

有字天书

游戏拼音输入法v0.9版／《星际争霸》v1.09完美升级档／《太阁立志传Ⅳ》（中文版）完武将及城市全属性修改器v1.0版／《幻世录Ⅱ——魔神战争》美好结局存档／《反恐精英》v1.3版最完美战网作弊器／《星际争霸——母巢之战》v1.09完美升级档／最新三款游戏免盘补丁／《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》v1.09b版完美存档编辑器汉化第一版

《门徒Ⅱ——黑暗预言》秘技／《商场大亨》秘技／《三国志Ⅷ》之“运输粮草”／《三国云传》最新秘技／《模拟人生——燃情约会》秘技／《生化危机Ⅱ——复仇女神》佣兵模式修改技巧／《地球时代》最新秘技

TOPTEN

半月聚焦

■ IBM公司表示，其已研制出世界上速度最快的微芯片，这种芯片将使得通信系统能以更快的速度进行信息传输。这种集成芯片的速度超过110GHz，这意味着它每秒钟可以处理超过280万页的文本信息。在这种芯片之前保持着速度最快纪录的芯片也是由IBM公司生产的，速度接近80GHz。分析人士指出，这种新型芯片的问世具有重要意义，它标志着IBM公司有关硅锗技术的研究已由实验室阶段进入研发阶段。

■ 美国联邦法庭做出裁决，微软公司须向反对美国司法部与微软达成和解协议、要求对微软实施更严厉制裁的9个州提供包括Windows XP在内的视窗操作系统的源代码。另外，作为解决方案的一部分，各州同时还要求微软提供一套不捆绑任何软件的Windows操作系统。但微软公司发言人指出，要从视窗中移除软件功能而不损及该操作系统，几乎是不可能的事。是否公开Windows的源代码是微软垄断案核心所在，同时也关系到微软的命运及整个软件业未来的生存环境。法庭要求公开源代码的判决，令业界的眼球再次聚焦微软。

■ 香港一间跨国调查公司援引相关研究成果表示，香港人使用互联网普及程度居世界之冠。到去年年底，已有超过40%的市民有使用互联网的习惯。在电子商贸方面，香港仍有很大的发展空间，网上交易的使用率仍然偏低，网上交易还主要集中在电子银行及网上证券交易两个方面。

■ 近期，国际互联网技术工程组织（简称IETF）下设的“多语种域名工作组”公布了多语种域名技术标准讨论稿，并发出“最后确认公告”，非英语国家互联网界十分关心的多语种域名国际标准出台在即。但是，这一版本的技术标准却没有像人们所期待的那样解决中文域名中繁简字相互对应等效的问题，因此引来中文互联网业界的不满和忧虑。业界专家认为，这将危害互联网络中文用户的利益，我国应尽快寻找对策。

■ 2月23日是民族英雄杨靖宇将军殉国58周年纪念日。由共青团中央和中国社会科学院共同主办，团中央信息办、共青团吉林白山市委和中青网共同承办的网上“东北抗日联军纪念馆”(dbkl.china1840-1949.net.cn)已于当日开通。该纪念馆的开通，将跨越地域和时间限制，成为广大人民群众缅怀、纪念东北抗联英雄和先烈的网上纪念馆和对青少年进行爱国主义教育的又一个网上基地。

信息速递

■本刊记者 风林火山

■ Borland Delphi专业培训认证体系首次登陆中国

全球领先的高性能电子商务应用平台供应商美国Borland软件公司与知名的考试培训服务供应商ATA公司在北京举行了联合新闻发布会，宣布又一项国际权威、全球通行的IT专业技术培训认证项目——Borland Delphi培训及认证体系正式登陆中国，双方共同制订的全方位市场推进计划近日将在全国范围内展开。此次Borland公司在中国全面推广Delphi培训及认证，是其中国公司成立以来的第一项重大市场拓展策略。将国际权威的IT专业培训认证项目引进中国，Borland公司意在以此表明对中国市场的承诺。Borland公司这一举措，显示了在中国加入WTO后，国际软件企业对中国市场的高度重视和积极介入。根据两家公司共同推行的全方位市场计划，Delphi专业技术培训与认证将在国内以特许授权的方式开展。预计到今年年底，全国中等以上的城市都将建立专门站点，参加Delphi培训与认证的IT人才将从这里获得完善的服务。



■ 微软、英特尔宣布无线开发计划

2002年2月19日在法国戛纳举行的2002年3GSM世界大会上，微软和英特尔公司宣布将紧密合作，携手为个人数字助理（PDA）和智能电话（Smart Phones）开发“参考设计”。这一“参考设计”将基于Microsoft Windows Powered Pocket PC、Smartphone 2002平台软件及英特尔个人互联网用户端架构（PCA），它将推动面向消费者和企业市场的下一代无线应用和服务的快速开发。另外，这一合作还将加快市场对无线设备和软件公司所提供的移动解决方案的接受速度。作为计划的一部分，微软还宣布支持英特尔PCA架构。这一架构正成为融合了语音通讯和互联网接入能力的无线手持通讯设备的开发蓝图。到目前为止，无线行业还没有一个能加快无线设备应用开发和部署的标准设计平台。各种设备或应用都是在其各自的环境中开发的。英特尔和微软的“参考设计”将使开发商可以基于标准的平台进行开发和制造，确保及时推出和部署高品质的产品。“参考设计”的开发正在进行之中，预计将在今年晚些时候推出。

■ 建碁举办“寻找最敢想像的人”网络有奖征文活动

建碁Open自圣诞节以来掀起了多次促销活动的高潮，先是“黑珍珠继黄金传奇之后，再表心意”，然后是“黑珍珠黑旋风黑市价”。如今又在太平洋电脑网上展开了别开生面的“寻找最敢想像的人”网络有奖征文活动，此举意在推出——建碁Open“黄金骑士”H600A机箱。活动期间，参与者将有机会获得建碁Open“黄金骑士”H600A机箱一台（内含300WP4电源）。获奖者名单将在www.pconline.com.cn、www.aopen.com网站及其它协办网站上公布，颁奖活动于2002年3月举行。

■ 矽统与精英东南亚产品巡展启动

核心逻辑芯片组及绘图芯片厂商矽统科技（SiS）向外界发布，其将配合主机板知名厂商精英电脑，于2月25日起在菲律宾（马尼拉）及印度尼西亚（万隆、雅加达、泗水）的主要城市举办产品发表会。这是矽统与精英继中国大陆15所高校校园巡展活动后，另一次联手举办的大型市场宣传推广活动。会中将展出精英全系列搭载SiS芯片组的产品，包括Intel Pentium 4（SiS645/SiS650）及AMD XP（SiS745/SiS740）平台主机板和新一代SiS315的显示卡。另一个展示重点是搭载SiS650的便携PC——精英I-Buddie 4。

■ “小熊在线”升级全面完成

现在，服务质量和服务特色已成为评定网站优劣的最主要指标，“小熊在线”硬件资讯网站为了给广大DIY爱好者提供更好的服务，在春节放假期间坚持每日更新，而且在春节刚过就完成了对其即时报价系统的全面改版，为网友们浏览查阅信息提供了较好的服务。改版后的小熊在线网站页面色彩适中，网站标志设计精巧，更主要的是PHP与数据库技术的采用，实现了报价地及时变更、查询系统自动将产品按类别进行归类，这样可更加方便地进行各种查询。小熊在线还将把近三年内的产品价格的变化都收录到数据库内，这套报价系统甚至可以将三年来电脑市场价格的变化做成曲线图，让用户可以更加直观地查阅过去的资料。小熊在线网站凭借他们一直坚持的原创风格，在网友中一直有着良好的口碑，相信本次改版后小熊在线能给广大爱好者提供更好的服务。

信息速递

■ 美达新年礼不停

美达科技继新世纪主板换新包装后再次宣布，为感谢全国各地数以万计的电脑爱好者对美达的支持与厚爱，从春节起，美达科技在华东和西南地区开始了“美达光驱回馈市场促销大送礼行动”，包括上海、南京、杭州、成都、重庆、贵阳、昆明等十几个重点城市，整个活动将一直延续到夏季。其间的每个月里，用户都能得到美达科技送出的大礼。美达科技旗下的50×光驱和52×坤效版光驱将成为此次促销活动的重点产品，届时用户不仅能以低廉的价格购买到这两款产品，同时将会获赠即刮即中的刮刮乐彩卷一张。此次活动的奖品设置分为特等奖和一、二、三等奖，奖品包括NOKIA手机、美达主板、美达DVD及3D眼镜等。

■ 朗讯、艾泰为上海外高桥保税区提供信息管理

近期，朗讯科技（中国）有限公司宣布，在与其重要合作伙伴上海艾泰科技有限公司的通力合作下，朗讯的Access Point多业务IP路由器和MAX系列接入服务器将进驻上海外高桥保税区，为其政务网和商务网提供信息管理。上海外高桥保税区是1990年6月经国务院批准设立的全国第一个规模最大、启动最早的保税区。经过10年的开发建设，截止2000年末，保税区累计批准投资项目4 383个，吸引投资总额53.51亿美元，投资者来自世界58个国家和地区。

■ ORiNOCO AP-1000获得2001年最佳产品奖

杰尔系统ORiNOCO AP-1000获得了美国权威专业类杂志PC Magazine颁发的“2001年最佳网络产品奖”，体现了杰尔系统ORiNOCO产品在无线局域网领域的权威性。ORiNOCO AP-1000无线接入设备能够为企业提供完备的技术和完美的解决方案。其主要特征是：有良好且简单的使用界面、双重的无线电能力和极佳的诊断工具。

■ EPSON耗材防伪有新招

近期，为了方便用户区分真假墨盒，放心购买正品耗材，对假冒耗材予以打击，EPSON公司开始在其销售的通用系列墨盒上粘贴电码防伪标签。

现在，凡购买EPSON喷墨打印机耗材产品中通用系列墨盒的用户，只要揭开粘贴在墨盒表面的电码防伪标签，就可以看到一组查询数据。用户可通过拨打产品上注明的防伪查询热线（800－820－8850或16840315）或登陆EPSON中国网站(www.epson.com.cn)，输入防伪标签内附的查询数即可知道买到的墨盒是否为EPSON原装正品。

■ 源兴、美联达携手共创“喀秋莎”

来自中国台湾省的美联达公司与国内的光存储设备生产厂商源兴微电子共同携手打造出了一款源兴“喀秋莎”光驱。此款产品不仅将美联达的“安全星”软件固化在了光驱中，并切由于采用了C2纠错技术，使得光驱的抓音轨速度提升到了40×。

■ 打破传统电脑产品零售模式

2002年3月，一个全新的电脑商城将展现在天津市民面前，这便是由北京讯怡公司投资千万元即将建成的天津讯怡电脑资讯广场。讯怡电脑资讯广场在电脑销售中将按照“WDM”营销理念，即以超市连锁的形式进行电脑销售。所有产品采用敞开式、统购统销的销售方式，完全不同于传统电脑城只管招租、不管商品的销售方法。所有商品统一订购、统一销售，商城产品直接从厂商进货，并直接面对广大消费者，不需要通过分销渠道进货，分销商的利润可直接转让给消费者。此外，天津讯怡电脑资讯广场还将实行先行赔付的做法，让消费者放心购物。



言论



英特尔公司首席执行官贝瑞特： 半导体技术仍然活着，至少在今后15年还将活得很好，并且最终开发出在450毫米晶圆片上生产的30GHz的微处理器。



雅虎北亚区总监卢大为： 雅虎看好中国市场发展潜力，继北京之后将近期再度于上海设立办事处，同时现阶段将积极洽商并购，期望能在今年内挤进三大门户网站之列。



摩托罗拉全球副总裁、中国电子有限公司董事长赖炳荣： 在未来几年内，摩托罗拉还将把天津建设成生产基地，把北京建设成研发基地，加大与中国各方在科研上的合作，寻求建立不可动摇的战略伙伴关系。



西门子集团移动通信部负责人鲁迪·兰普雷希特： 在经过2001年的市场萧条之后，世界范围内手机市场需求将有明显增长，预计这一增长的幅度在10%～15%之间。



微软中国总裁高群耀： 信息产业中，半导体是基础、通讯产业是载体，而软件和服务是灵魂。



环球

信息速递

美国：近期据有关消息称，AOL被指控错误地向数万名消费者收取并未购买的商品的费用。起诉中指出，AOL时代华纳公司错误统计了购买商品的用户的名单，将这些商品出售给用户，并从用户的信用卡或支票上支取走了相应的金额。该案件将在高一级的法院中进行审理，具体日期还没有确定。

欧洲：Frost & Sullivan调研公司在最近发表的一份调研报告中预测，西欧地区的宽带用户将由2001年年底的380万上升到2008年的2 810万。瑞典是欧洲宽带普及率最高的国家，其后分别是荷兰和丹麦。报告还预测，随着全球性电信低迷的好转和家庭、办公用通信需求的增加，宽带的需求将在2003年大幅度地提高。另外，随着互联网用户意识到视频点播、VPN、家庭网络、在DSL上实现语音通讯等服务的价值，宽带的需求也会增加。但电信运营商不采用新技术、过高的价格和监管机构推迟宽带普及的策略将会阻碍这一进程的顺利进行。

美国：连通美国125个城市的高速通讯网络运营商威廉姆斯通讯集团（Williams Communications Group）声称该公司可能寻求在破产保护下的重组。该公司称目前在与债权人讨论对其资产负债表作出调整的其它选择，旨在使得成本降低25%，并称裁员可能也将达到这个比例。如果该公司申请破产，它将成为因巨额债务、对高速网络容量需求疲软及传输业务费用的降低而破产的新的受害者。其股票在纽约证交所暂停交易前剧跌34美分，跌至17美分，而在2000年3月该公司股价曾高达61.81美元，一年来该股已跌去98%。

日本：总部设在美国的网络拍卖公司eBay公司将于今年3月31日开始关闭其在日本的所有分支机构，正式退出日本市场。由于日趋激烈的市场竞争，自2000年2月以来，eBay公司在日本的用户就一直在减少。与雅虎日本公司的网站上多达350万件的物品相比较，eBay日本公司的网站可供拍卖的物品少得可怜，只有2.5万件。尽管该公司已投入50亿日元(折合3 710万美元)进行市场促销，但仍然挽救不了销售的颓势，去年一年的营业额仅为150亿日元。

英国：英国青少年犯罪问题日趋严重。一些被告上法庭的青少年往往在交了保证金候审期间又犯新罪，这令政府官员大伤脑筋。如今，政府想出了一个新招：给问题青少年戴上电子标签，以便有关部门能够密切监督他们，避免他们重新犯罪。英国政府将从4月份开始实施试点计划，然后在6月份向英格兰和威尔士地区推广。在实施该计划的第一年里估计会有1 800名青少年被戴上电子标签。

■ 海尔电脑可靠性指标超过两万小时

不久前，由山东省电子产品监督检验所进行的MTBF可靠性抽样检验中，海尔“超人3800”型家用电脑的可靠性指标首次超过了20 000小时，达到了目前的国家标准的5倍。这一成绩再次体现了海尔电脑所具有的卓越品质和良好的产品性能。它标志着海尔电脑在稳定性、可靠性方面又上了一个新的台阶，已经达到国内领先水平。

■ “雷霆”显卡降价

近期，随着产品技术上的不断创新和制造成本的降低，国内厂商昂达提出了自己的家庭数码解决方案，将旗下采用ATI Radeon 7500芯片组的“雷霆”750显卡售价降到了799元。“雷霆”750除采用了ATI Radeon 7500显示芯片外，还采用了CHARISMA ENGINE引擎、PIXEL TAPESTRY及HYPER Z等先进技术，并支持DVI接口、Mpeg4硬件动态补偿等功能，为家庭数码平台的搭建带来了更多的便利。

■ 英特尔推出基于XScale技术的全新应用处理器

近期，英特尔公司于北京的中国电信博物馆召开了题为“超越互联时空、释放无线动力”的产品发布会，正式推出将为无线通信设备带来更高性能和更低能耗的全新微处理器产品家族。这些基于英特尔XScale技术的新型处理器将为多媒体手机、掌上电脑、车载（信息通信）系统及其它无线互联网产品提供强大动力，从而进一步推动新的无线设备、应用和业务的发展。

■ 综艺达注入资本新血液

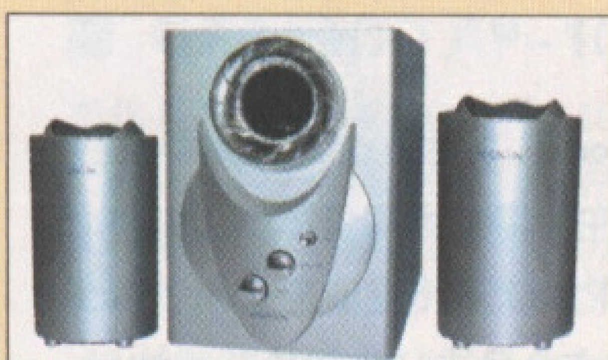
近期，北京综艺达软件技术有限公司以800万港币的价格转让了其6%的股份。新入主的股东为艾克国际控股有限公司，是一家主要从事标准化eCRM软件方案的设计、开发、销售及向亚洲企业提供IT相关咨询、培训服务的公司。据悉，在本次注资的资产评估中，综艺达的市值评估已跃升到1.5亿元。

产品快报

■本刊记者 风林火山

■ 大众VC35主板

继推出VC11之后，世界知名主板制造商大众集团又将推出一款支持Intel P4的主板——VC35。此款主板的北桥继续采用了Intel 845 MCH，南桥采用Intel ICH2。主板支持IntelPentium 4（Northwood内核、478-pin FC-PGA2封装）；支持PC2100 DDR SDRAM。板载1个AGP插槽（AGP 4×），2个IDE接口（支持Ultra DMA ATA 33/66/100规范），3个PCI插槽，并集成声卡，而LAN PORT作为可选部件。主板内建了完善的功能，它对计算机硬件系统能够进行完善的保护和管理。如支持STR、ACPI Ready、RTC Alarm、Intel WfM、支持自动断电恢复、基于硬件的智能反病毒保护、具有硬件检测功能及支持NOVUS等。此外，主板还附带有功能强大的软件做为支持，其中包括Norton AntiVirus，Norton Ghost，Multi-Media dialer等。这款主板还通过了Intel labs的严格测试，包括CPU Voltage Testing、Configuration Clock Testing under P4 and Northwood CPU的检测，成绩表现不俗。



■ 兰欣S-880音箱

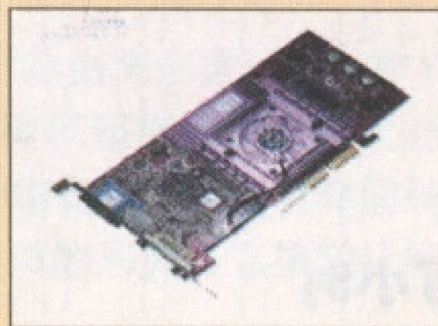
兰欣S-880卫星音箱输出功率为8W，频率响应范围是100Hz～20KHz，调波失真率小于0.5%。兰欣S-880采用了先进的防磁技术，拥有较好的声音还原度。而使用5″纸盘低音单元、功率18W的低音炮则使低音效果更显著，能满足一般家庭的需求。

■ 微星科技新推出G4MX440-T显卡

微星科技(MSI)新近推出了世界上第一片基于nVIDIA第4代3D显卡芯片——GeForce4 MX的G4MX440-T显卡。它配备了64MB的DDR内存，采用了全新的多任务显示技术——nVIDIA nVIEW、nVIDIA第二代光速内存传输架构——LightSpeed Memory Architecture及先进的Accuview Antialiasing等技术，还带有电视输出（TV-Out）等功能。此外，产品中还附带了微星科技提供的DVD播放软件“MSI DVD”和一些正式版的3D游戏与工具软件。

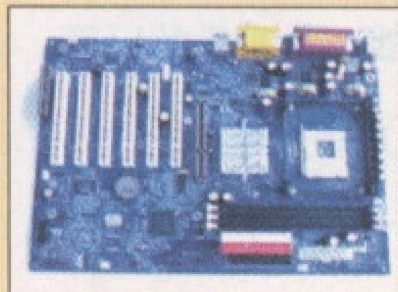
■ UNIKA小妖G9900显卡

继小妖G7900后，UNIKA推出的另一款基于GF3 Ti200芯片搭售128MB显存的显卡小妖G9900也已上市。这款显卡采用了新型平台显存散热片并加印了UNIKA小影霸LOGO，同时采用具有透明扇叶的散热风扇，可以更好地观察到散热风扇的运行情况。之前在小妖G系列中还没有同时支持DVI、TV OUT两大功能的显卡，而小妖G9900成为了突破这一限制的第一款大容量、多功能、高品质的小妖G系列显卡。



■ 钛腾P4IS主板

继七喜钛腾推出型号为P4ID的DDR Pentium 4主板之后，随即又推出了支持SDRAM内存的平价Pentium 4主板P4IS。这款型号为P4IS的主板采用ATX架构，支持Socket478 Pentium 4处理器，同时其3个DIMM的插槽提供了最大3GB的PC 100/PC 133 SDRAM内存支持。此外，这款主板还具有6条PCI插槽，1条AGP 4×插槽及1条CNR插槽。



此款主板的最大特色是能够在BIOS中对CPU和内存进行超频，可由BIOS设置CPU倍频8倍、9倍到24倍，还可由BIOS设置CPU主频，从100MHz到200MHz均可通过手动进行设置。对DDR内存超频也可通过BIOS设置，还能设置DDR内存的电压（2.5V～2.8V）以增加DDR内存超频后的稳定性。

■ 镭姬杀手8500

近期，迪兰恒进推出了一款高端显卡——镭姬杀手8500。其核心频率提高到了275MHz，显存为128bit 64MB DDR，以两倍（频率550MHz，显存速度3.6ns）的内存带宽，应用在需要极大量资料转换率的管线中，再加上ATI独特的Hyper Z技术，可有效增进内存的带宽，以节省成本与内存的消耗，让32位全彩3D图形运算在极高的画面刷新率下，效果更为逼真。

数字化IT

735亿：据2001年日本总广告费用的推测值显示，日本总广告费用为6兆580亿日元(约合人民币3 786亿元)，为上年的99.1%。其中因特网广告费用为735亿日元(约合人民币46亿元)，与2000年的590亿日元相比增加了24.6%，占总广告费的1.2%。到2000年为止，日本因特网广告基本以每年2倍的速度增加，但去年增长速度却明显减慢。

270亿：包括日本索尼和松下公司在内的全球9家大型电子公司为避免出现困扰DVD机市场的“制式大战”，已同意采用同一种新的DVD制式。此项新技术中数据的读取使用蓝色激光，而不是目前所用的红色激光，从而使得一张“蓝光”光盘的容量达到270亿字节，比目前的光盘容量增加近5倍。也就是说，一张“蓝光”光盘可容纳13个小时的普通电视节目或2个小时的高清晰度电视节目。

4 500万：阳光文化网络电视控股有限公司以4 500万元港币收购台湾卫星娱乐传播股份有限公司60%的股权。虽然购并金额并不引人注目，但短短数月内，阳光文化在各类媒体间的频繁活动足以令人们对这股活力四射的新生力量另眼相待。

3.65亿：广州市将于近期成立广州市社会保障信息系统联席会议，并将投入3.65亿资金，全面促进社会保障信息工作的自动化、制度化和规范化。其中市级系统建设新增投资计划为2.75亿元，主要用于网络设备和软件方面的更新。

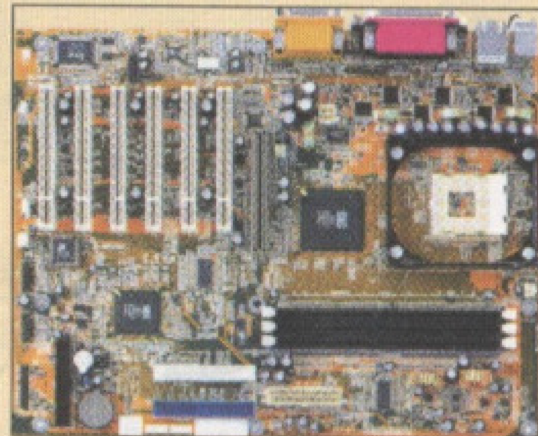
6%、5%、4%：微软引用Jupiter Media Metrix的调查数据称，其MSN系列网络站的访问量要比它的对手增长得快。2002年1月份微软公司的主要门户网站MSN.com的访问量增长了6%，与此同时雅虎公司只增长了5%，而美国在线时代华纳公司的AOL门户网站增长了4%。微软还表示，目前其正在与内容合作伙伴就将来可能提供的收费订阅服务进行商讨。

产品快报

■ 捷锐捷波屠龙XP+主板

捷波屠龙XP+主板的型号为J-868AS，采用VIA的KT266A北桥+VT8233A南桥芯片，支持最新AMD的Athlon XP和Morgan核心的Duron处理器，三根DDR内存插槽，最大支持3GB DDR 266内存。板载AC'97声卡，采用1根AGP 4×插槽、5根PCI插槽、1根CNR插槽设计，全部采用BIOS设置，免跳线技术，1MHz线性超频，从100MHz递增到200MHz。由于选用了VIA VT8233A南桥芯片，因此屠龙XP+主板还可支持最新推出的UDMA ATA 133的硬盘。

■ 大众SiS645主板



SiS645是一颗支持Socket 478架构的Intel Pentium 4处理器的芯片组，使用0.15微米技术制造。此次SiS将其在单芯片技术中一直引以为豪的SiS MuTIOL（Multi Threaded I/O Link）技术保留了下来，使得南北桥之间的总线带宽达到了533MB/s。同时SiS645是市场上最早得到Intel授权的、正式支持PC2700内存标准规范的产品。这款主板支持Intel最新的478pin Pentium 4 CPU，3条内存插槽可支持高达3GB的PC2100/PC1600 DDR内存或2GB的PC2700内存。拥有1条AGP 4×，6条PCI扩展槽。声卡整合于961B，集成AC'97解码器芯片。主要特点有：FIC独特的NOVUS、Suspend to RAM、ACPI（高级配置电源接口）Ready、RTC Alam、Intel Wfm（Wake-on-ring）电源故障自动恢复、键盘/鼠标开机、CD Plus和CD Pro附带增强的驱动和软件、基于智能化anti_virus病毒保护硬件、硬件侦测、硬盘故障预报等。

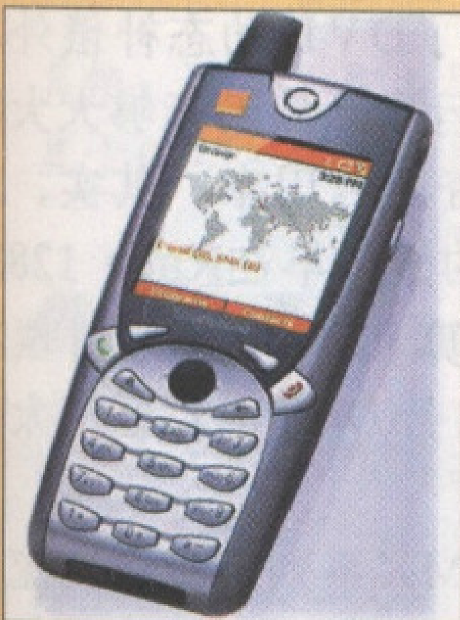
■ 艾崴Dual Solution双处理器主板家族

目前神州艾崴公司双处理器主板家族的成员包括DX400-SN、DP400、MPX2、DR133以及DVD266u-RN。DX400-SN支持双Intel XEON处理器，采用英特尔i860芯片组，支持AGP Pro，支持双频宽DRDRAM内存（8组RIMM插槽，透过IWILLR MEC8），内建双信道Ultra 160 SCSI接口、英特尔10/100 Base-T以太网络接口，提供两组PCI 64插槽；DP400支持双Intel XEON处理器，支持双频宽DRDRAM内存（4组RIMM插槽），内建英特尔10/100 Base-T以太网络接口，提供两组PCI 64插槽，采用英特尔i860芯片组，支持AGP Pro；MPX2支持双AMD Athlon MP处理器，采用AMD 760MPX芯片组，支持AGP Pro/4×/2×，支持Registered PC2100 DDR内存，提供2组PCI-X插槽、4组PCI 32/33插槽；DR133支持双Intel Pentium Ⅲ（Tualatin内核）处理器，采用ServerWorks ServerSet Ⅲ LE-T服务器专用芯片组，内建2个英特尔10/100 Base-T网络接口、Adaptec Ultra 160 SCSI、ATI Rage XL PCI显示接口，支持Adaptec ZCR（Zero Channel RAID），提供2个64/66及3个32/33的PCI插槽。DVD266u-RN支持双Intel Pentium Ⅲ（Tualatin内核）处理器，采用VIA Apollo Pro266T芯片组，支持AGP Pro/4×/2×，支持DDR 266/200内存，提供4组DDR插槽（最高支持4GB），内建10/100 Base-T网络接口，采用ATX/ATX +12V电源供电规格。

■ 华硕40×刻录机CRW-4012A

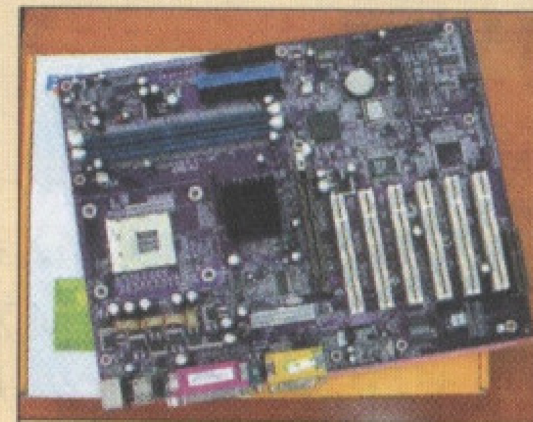
华硕于2002年3月中推出40×（写）/12×（复写）/48×（读取）的刻录机——CRW-4012A。它采用了最新的FlextraLink"废片终结者"刻录技术，提供更具弹性的技术整合，以确保刻录的盘片品质，并结合更多样的刻录模式与光盘读取功能，在华硕DDSS Ⅱ技术支持下，能有效地控制噪音及振动，使该产品能提供最可靠又有弹性的刻录品质。





■前不久，微软公布了最新的Smartphone 2002手机操作平台。但除Sendo Z100外，目前还没有其他厂商发布搭载Smartphone 2002操作平台的手机。而微软在近期正式对外发布了几款自己设计的Smartphone原型机，以期望能给手机制造商提供相关的设计参考。

■ 精英845DDR主板——P4IBAD

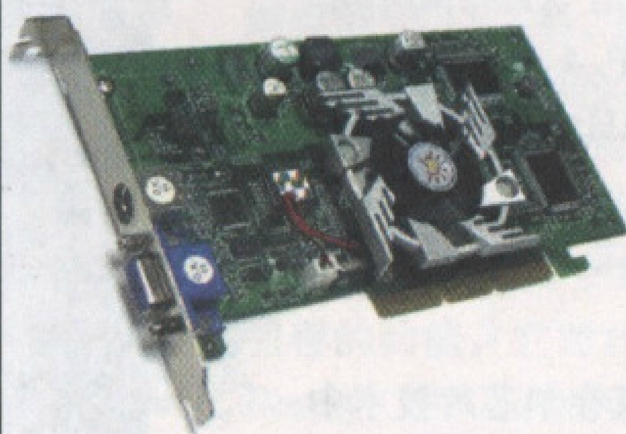


参考价格：980元

精英这款P4IBAD主板采用标准的ATX设计，采用最新的i845D（Intel i82845和Intel 82801BA）芯片组，它是Intel第一款支持DDR SDRAM的芯片组，配合478针的P4 CPU。支持400MHz前端总线，数据总线带宽达到3.2GB/s。并提供有6条PCI插槽、1个AGP 4×插槽、2条DDR插槽，可支持PC2100/1600内存，1条CNR扩充槽并提供了双USB端口，这样给用户提供了方便的扩展功能。另外，精英P4IBAD还集成了AC'97声卡。

■ 威盛KT333芯片组

近期，威盛电子宣布推出新一代的系统芯片组VIA Apollo KT333，这是其旗下首款支持JEDEC标准DDR 333内存规格的Socket A处理器平台芯片组产品。使内存数据传输带宽进一步提升了25%。VIA Apollo KT333系统芯片组性能强大，可充分满足高阶应用的需求，同时搭配Athlon XP系列处理器，能更好地释放AMD QuantiSpeed架构的潜力，建构最具效能优势的个人计算机系统。威盛电子总经理陈文琦表示，VIA Apollo KT333的问市，充分显示了威盛持续为AMD处理器平台开发高阶芯片组产品、导入最新技术与规格的决心。KT333结合了公司团队优异的产品设计能力，以及更上一层楼的内存数据传输带宽，将可望进一步巩固威盛于AMD平台的领导优势，并再次为AMD系统的效能指标立下新的里程碑。



厂商：旌宇企业（Sparkle）
上市：2002年2月
售价：999元（4ns）/899元（5ns）
附件：驱动光盘。
推荐：追求性价比的中端用户。

眩目度：
口水度：
性价比：



旌宇磐龙GeForce4 MX440显卡

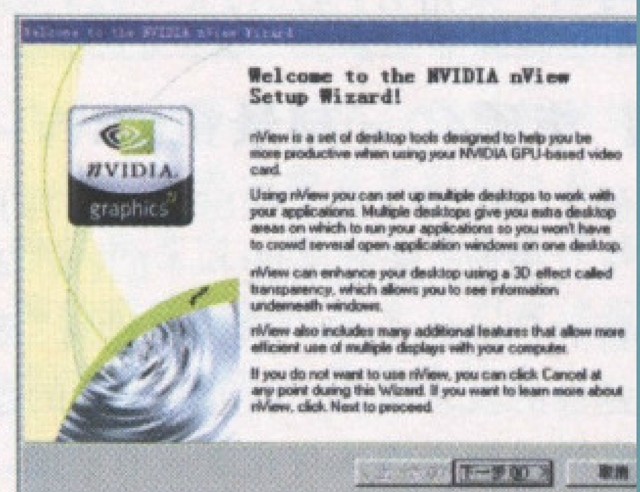


近半年来，随着ATI阵营的逐步壮大，ATI和nVIDIA这两大显卡巨头的竞争也日趋激烈。新春伊始，nVIDIA就抢先推出了新一代的GeForce4系列显示芯片，从低端到高端共有6款不同的产品（详细产品规格参见后面的表格），晶合实验室在第一时间拿到了其中一款GeForce4 MX440样卡。这款样品是由旌宇送测的“掠夺者”磐龙MX440，板载64MB三星4nsDDR显存（磐龙MX440还有一款5ns显存的型号）。该卡为绿色基板，采用公板设计，做工不错，整块卡看上去非常整洁，卡上带的S-Video视频输出端口是GeForce4 Ti/GeForce4 MX系列的标准配置。送测产品经过一路颠簸，包装已不完整，仅有显卡、包装盒和驱动光盘，正式上市的产品应该还包括说明书等附件。

在开始测试之前，首先还是让我们来了解一下GeForce4 MX系列显示芯片的特征。GeForce4 MX的开发代号为“NV17”，而同期推出的GeForce4 Ti则被称为“NV25”。也许由于习惯的缘故，不少朋友会将GeForce4 Ti与GeForce4 MX系列的划分方式和GeForce2与GeForce2 MX系列等同起来，实际上，GeForce4 MX的内核与GeForce4 Ti差别甚大，我们甚至认为GeForce4 MX系列和GeForce2 MX系列的联系更加紧密。GeForce4 MX系列内建2条像素渲染管线，每条管线内含2个纹理单元，这和GeForce2 MX系列完全一样；而GeForce4 Ti系列则具有4条可进行单通道4纹理贴图的像素渲染管线，更令人诧异的是，GeForce4 MX系列没有提供“nfiniteFX”像素及顶点引擎，而GeForce4 Ti系列的像素及顶点引擎已发展到第二代，即nfiniteFX II。我们只能理解为GeForce4 MX系列是由GeForce2 MX系列发展而来，对这种“高级”的功能不提供支持。当然，既然挂以GeForce4的名号，也不能一点边沾不到，新的GeForce4 MX系列也采用了一些新技术，有些正是nVIDIA在GeForce4 Ti中应用并推崇的。

这些技术里最重要的一项是“Light Speed Memory Architecture II（LMA II，第二代光速显存构架）”，它可以帮助应用该技术的显卡有效地利用显存带宽。不过，GeForce4 MX系列应用的LMA II为2段64Bit交错式内存控制器，而GeForce4 Ti系列则采用了4段32Bit交错式内存控制器。

全屏抗锯齿（FSAA）是一项能有效改善游戏画质的技术，但是对资源消耗极大，GeForce4 MX系列引入和GeForce4系列完全一样的Accuview AA反锯齿功能，借助强大的核心，Accuview能有效改善多点采样的品质与性能，在打开Quincunx（五点梅花采样）抗锯齿时，GeForce4 MX也能够达到与2×反锯齿相当的速度，具有较高的实用性。



“NView”多显示是另一项极具实用价值的功能，nVIDIA在GeForce4 MX芯片内部集成两个350MHz RAMDAC和两个TMDS，这使得我们得以同时接驳两个显示器。对平面设计用户来说，这很有吸引力。这一设计在GeForce2 MX系列中我们已经看到，当时nVIDIA将它称为TwinView，NView是它的第二代。

另一项技术是VPE——nVIDIA Video Processing Engine图像处理引擎，它能够为DVD视频回放提供硬件支持。除了DVD动态补偿外，GeForce4 MX还支持iDCT运算，从而能够大大降低MPEG-2解码时的CPU资源占用率。其实，这并不算新技术了，因为ATI的显卡早在Rage 128时代就内建了完整的iDCT运算和DVD动态补偿功能，GeForce4 MX现在才加上iDCT运算显得太晚了点。

nVIDIA将GeForce4 MX系列定位在主流市场，根据性能差异分为3种规格，他们是GeForce4 MX420、GeForce4 MX440和GeForce4 MX460。

GeForce4系列芯片规格列表

项目	GeForce2 MX400	GeForce4 MX420	GeForce4 MX440	GeForce4 MX460	GeForce4 Ti4200	GeForce4 Ti4400	GeForce4 Ti4600
核心代号	NV11	NV17S	NV17	NV17Pro	NV25	NV25	NV25
核心频率	200MHz	250MHz	270MHz	300 MHz	225MHz	275MHz	300MHz
填充率（贴图像素/秒）	8亿	10亿	11亿	12亿	36亿	44亿	48亿
显存频率	166MHz	166MHz	400MHz DDR	550MHz DDR	500MHz DDR	550MHz DDR	650MHz DDR
显存带宽	2.7GB/Sec	2.7GB/Sec	6.4GB/Sec	8.8GB/Sec	8.0GB/Sec	8.8GB/Sec	10.4GB/Sec

GeForce4 MX420（NV17S）是3款中的小弟弟，核心频率/显存频率为250MHz/166MHz，只支持128Bit SDRAM显存，看看它可怜的2.7GB/秒的显存带宽，我们不禁担心它在高分辨率下的真彩游戏性能，不过有LMA II撑腰，它还不至于太差。



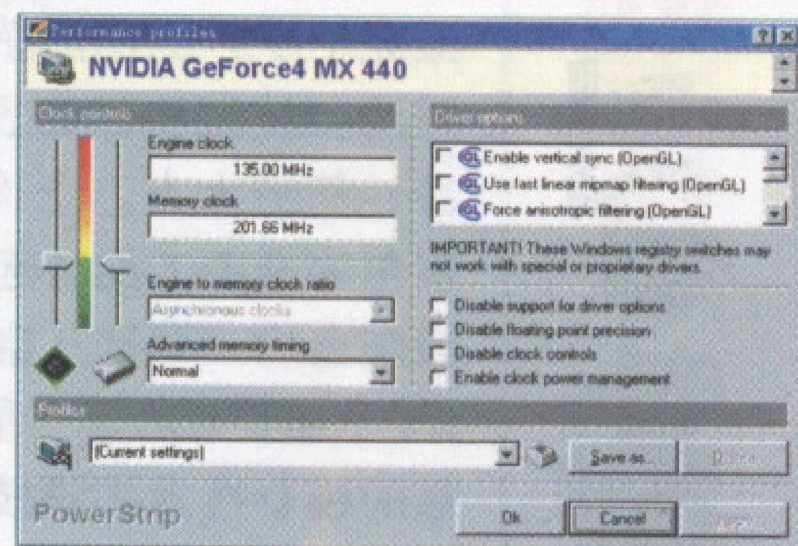
和GeForce2 MX系列最高端的400相比，GeForce4 MX440（NV17）的核心/显存频率得到极大提升，达到270MHz/400MHz（DDR），显存位数也提高到128Bit（DDR），其结果就是我们拥有1100百万像素填充率和6.4GB/秒的显存带宽，这已经超过GeForce2 Ti的水平。其强大的性能在我们后面的测试中表现得淋漓尽致。

GeForce4 MX460（NV17 Pro）是GeForce4 MX440的超频版本，核心/显存的工作频率为300MHz/550MHz，填充率与显存带宽又有进一步提高。

下面看看我们本次的主角——旌宇的“掠夺者”磐龙GeForce MX440在实际测试中的表现。我们的测试平台是：

CPU：AthlonXP 1700+
主板：华硕 A7V266-E
内存：三星128MB×2 PC2100
硬盘：希捷酷鱼IV 60GB
操作系统：Windows 98 SE（4.10.2222A）中文版
　　Windows XP Professional英文版
其他：DirectX 8.1 5.01.2600.0881简体中文版/英文版
显卡驱动：支持GeForce4系列的公版雷管XP 27.42 For Win9X/Me
　　支持GeForce4系列的公版雷管XP 27.00 WHQL版For Win2000/XP
桌面设置：1024×768的32位色@85Hz

由于显示芯片型号太新的缘故，Powerstrip 3.14版无法正确辨认该卡的核心频率，显示为135MHz（实际频率的一半），并自动调整到此值，从而极大地影响了测试成绩，因此我们不得不卸载Powerstrip并重装显卡驱动。测试成绩令人满意：



3DMark2001 Pro			
默认设置	1280*1024的32位色@85Hz	1600*1200的32位色@85Hz	默认设置下打开Quincunx抗锯齿
5465	4139	3132	3456

QuakeIII v1.30 调用DM6地图			
HQ 1024*768的32位色@85Hz	HQ 1280*1024的32位色@85Hz	HQ 1600*1200的32位色@85Hz	HQ 1024*768的32位色@85Hz打开Quincunx抗锯齿
156.1	106.6	77.2	94.7

Specviewperf v6.1.2（1280*1024的32位色）					
AWadvs-04	DRV-07	DX-06	Light-04	MedMCAD-01	ProCDRS-03
57.96	21.95	30.84	8.358	22.33	11.68

测试表明，由于不支持nfiniteFX像素和顶点引擎，GeForce4 MX440无法对DirectX 8.X提供完全的硬件支持。另外，在专业OpenGL测试中成绩偏低，我们初步判断应该是驱动程序不完善的缘故。但是瑕不掩玉，GeForce4 MX440给我们展示出了极快的速度，已经远远超越了GeForce2 Ti的水平，处于和GeForce3 Ti200相近或略高的档次。GeForce4 MX440尚且如此，那么频率更高的GeForce4 MX460表现是否应当更胜一筹？

编辑点评

nVIDIA的脚步表明它正在挑战传统的摩尔定律，转眼间GeForce3 Ti200也快变成“低端”了，可在游戏中它们是“低端”显卡吗？撇开升级的烦恼不谈，我们欢迎技术的进步为消费者带来更强大更便宜的产品。目前GeForce3 Ti200显卡的价格尚在1400元左右，而这款旌宇GeForce4 MX440显卡价格仅为999元，GeForce3系列显卡的市场前途令人担忧。本文完成时，我们已经听说“村里”的MX440显卡已经大量到货了，价格在900~1200元之间…… P



厂商：明基电通（Benq）
上市：2002年1月
售价：1599元
附件：明基电光鼠、电源线、说明书、驱动软盘、质保卡。
推荐：文字工作者和初级电脑用户。

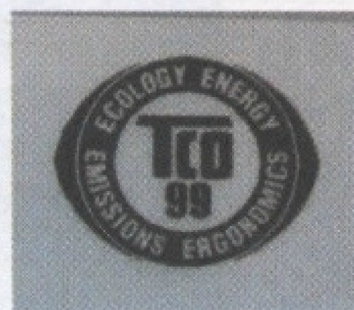
眩目度：
口水度：
性价比：



明基77P显示器

明基77P是一款入门级的17"纯平显示器，它采用三星丹娜2代荫罩式显像管，从外观上看显像管管壁较厚，涂层也没有“珑管”黑。77P通过了MPR Ⅱ及TCO 99认证，因此长时间使用也不会对身体造成什么危害。它的面板比以往的明基显示器漂亮不少：颜色仍然是传统的珍珠白，边角线条很圆滑、控制面板的设计有点类似HP台式机的显示器，简洁大方。上面4个蓝色的调节按钮和一个银灰色的开关，配合起来也相当别致，按钮上方印有浅灰色的“明基”字样。

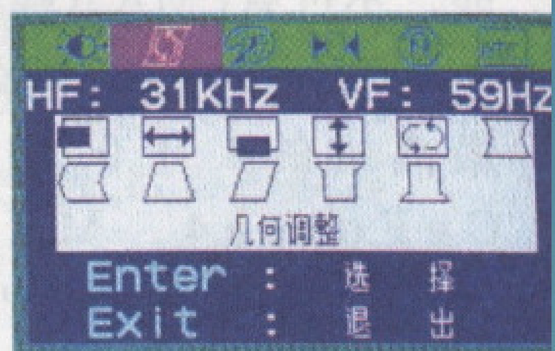
由于采用了三星的丹娜管，77P也同样具备三星的锐彩技术，该技术的核心包括两个方面：一是通过新的滤波技术，滤除电磁干扰并消除低端显卡的“毛刺现象”，使文本和图像的表现更加出众；二是能进一步提高视频信号切换时的影像转换速度（可达5ns，不过这种提升一般情况下肉眼很难察觉到），可基本消除“拖尾”现象。所以理论上可以更好地还原动态影像。



TCO 99


背面铭牌，通过了各种安规。

77P在几何失真方面的表现相当不错，在出厂状态下，我们没有作任何调节，显示区域的四边基本上就是“横平竖直”的。同时77P也提供了极为丰富的几何失真调节项目，所以即使你对出厂状态不满意，也可以根据个人喜好进行调节。对比度和亮度可以直接通过中间的两个蓝色按钮调节，其它的如几何调整、色彩调整、消磁等调节项则需要调出OSD菜单进行设置。77P的OSD菜单一共提供了8种语言选择，特别值得称道的是其中还包括了简体中文和繁体中文。调节项中有选项可以将所有设置恢复出厂值，但不能单独恢复某一项，所以调节前最好记一下原来的值，如果越调越糟的话也便于恢复。



功能丰富的OSD菜单

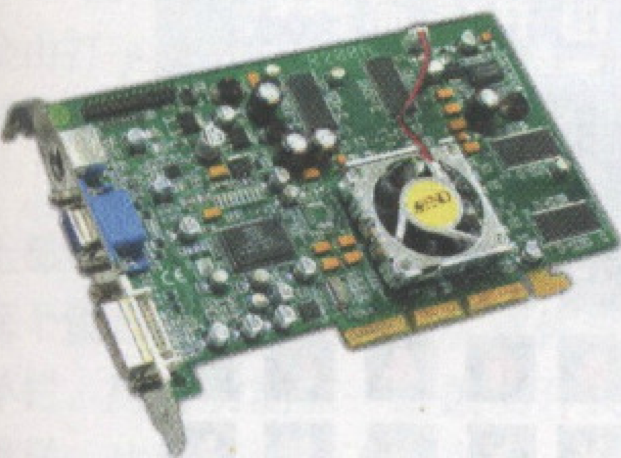
在实际使用中我们发现77P的文本显示效果的确十分突出，从屏幕四周到中央文字显示都相当锐利；但色彩饱和度一般，而且亮度也不够均匀，能感觉到四角明显偏暗，当然这也是因为丹娜管的先天不足造成的。另外，显像管玻璃屏较厚，加上四角有点视觉下陷，使人感觉77P不太像纯平而是有点外凸，不过通过“顶角”和“底角”调节能够有所改善。最后我们用NOKIA Monitor Test和Displaymate进行了测试，为了尽可能排除外界干扰，我们搬走了电脑音箱，拉上窗帘使用灯光照明，并采用了2D输出效果非常好的Matrox G400 Max显卡，测试前安装了随机附带的77P驱动，测试结果发现77P的色阶与灰阶的过渡表现还可以，有一定的摩尔纹，不过可以通过调节加以改善，另外呼吸效应也比较明显，这也许是低端显示器的通病吧。

下面是有关77P的主要技术指标：

点距：0.25mm
可视尺寸：16"
水平扫描频率：30～72kHz
垂直扫描频率：50～120Hz
带宽：110MHz
建议分辨率：1024×768@85Hz
最大分辨率：1280×1024@67Hz
可设置模式：6种出厂预设模式、10种用户模式

编辑点评

77P在文本显示方面令人满意，但摩尔纹及呼吸效应方面的问题还有待改进。我们收到的这款明基77P包装中还捆绑了一只价值168元的明基电光鼠（白色），这样算起来它的价格并不算贵。不过我们发稿时此项捆绑活动已经结束，估计77P也会随之降价。另外，同型号显示器存在个体差异是常有的事，所以大家在选购时务必要仔细挑选，最好有高手陪同，以确保买到满意的产品。



厂商：捷锐资讯（Jetway）
上市：2002年2月
售价：1800元
附件：驱动光盘、说明书、S-Video视频转接线。
推荐：追求高品质视频输出的用户及3D游戏发烧友。

眩目度：
口水度：
性价比：



捷锐坚鸟8500显卡

最近捷锐公司送来了他们的坚鸟RADEON 8500显卡，这是一款市面上少见的“非原厂”RADEON 8500标准版产品。为了保护自身利益，也考虑到其他厂商的技术基础，过去ATI授权所有第三方厂商生产的8500显卡都是LE版本，其核心频率和显存频率（核心/显存：250/500MHz）均比标准版要低。但该坚鸟RADEON 8500却拥有与标准版RADEON 8500相同的核心/显存频率（275MHz/550MHz）。

该产品的包装风格和显卡板型与ATI原厂的RADEON 8500非常相似，且整个包装上都找不到任何与捷锐公司有关的标志，只是在显卡风扇上标有“ZENO（坚鸟）”品牌。虽然捷锐公司宣称重新设计了部分电路，不过我们发现捷锐RADEON 8500在走线和元件排布上，和原厂产品还是非常相似；卡上大量采用了贴片元件，做工相当不错。显卡两面贴有8片共64MB的现代DDR SDRAM显存，速度为3.6ns。该显卡带有ATI Rage Theater芯片，提供了DVI数字平板设备端口和S-Video视频输出端口，可以很方便地连接液晶显示器和电视机。卡上集成400MHz RAMDAC（数/模转换模块），32位色下的最高分辨率可达2048×1536。

这款显卡附带公版RADEON 8500的驱动，这似乎和所谓的非公版设计有一些矛盾，不过也保证了驱动程序可以和ATI同步更新，本次测试中我们用了最新的ATI公版驱动。在测试时发现这款显卡的默认内核频率为275MHz，而显存的频率也达到了550MHz（DDR），这与原厂的RADEON 8500标准版完全一致，那么其性能究竟如何呢？我们来看下面的测试，测试使用英文Windows XP（版本2600），ATI公版驱动6.13.10.6015，测试平台为Intel Pentium 4 2GHz（NorthWood核心），升技TH7Ⅱ主板（i850芯片组），三星PC800 RDRAM 128MB×2，希捷酷鱼Ⅳ 60GB硬盘。

整体来看坚鸟RADEON 8500的成绩还不错，1024×768分辨率的32位色下，3DMark 2001 SE中得到了8384的高分。我们打开了4×抗锯齿，在Quake Ⅲ性能测试中，Fastest模式下在使用4×抗锯齿后帧数仅下降了10%左右；而在1024×768的分辨率下，无论Quake Ⅲ还是3DMark2001 SE，在使用4×抗锯齿后都造成严重的性能下降。

在超频测试中，我们只能将坚鸟RADEON 8500的最高频率稳定在280/280MHz（DDR 560MHz、核心/显存频率），核心频率仅提高了5MHz，因此性能提高也相当有限。当然，性能这样强劲的显卡完全不需要超频就可以得到令人满意的成绩，不过超频发烧友可能会有些失望。



现代3.6ns DDR显存。

3DMark 2001 SE

项目	得分
1024×768/32位色（no FSAA）	8384
1024×768/32位色（4× FSAA）	2592

Quake Ⅲ Arena v1.30 调用DM6地图

项目	帧数
Fastest（No FSAA）	278.3
Fastest（4× FSAA）	258.2
1024×768（High Quality）（No FSAA）	205.0
1024×768（High Quality）（4× FSAA）	38.8

编辑点评

虽然部分线路采用了自己的设计，但捷锐坚鸟RADEON 8500完全可使用公版驱动，且由于运行频率与标准版8500相同，所以性能表现不俗，大家在ATI原厂显卡外又多了一种选择。只是它的价格显得稍高，毕竟现在原厂的8500显卡也就不到2000元了。不久前，nVIDIA公司推出GeForce4系列显示芯片，ATI公司也迅速发表RADEON 8700和8800芯片予以回击；随着新产品的上市，原来处于高端的GeForce3 Ti系列和RADEON 8500也开始走下神坛，准备与普通用户来个亲密接触了。



眩目度：
口水度：
性价比：



眩目度：
口水度：
性价比：



眩目度：
口水度：
性价比：

金山三通

厂商：金山
上市：2002年3月20
售价：39元
附件：金山单词通 2002：用户手册
金山打字通 2002：用户手册（内含教程）、五笔键位字根表、拼音加加、五笔加加
金山书信通 2002：用户手册
推荐：金山单词通 2002：准备参加各种英语考试，或亟待提高英语词汇量的朋友
金山打字通 2002：正在学习打字或希望进一步提高打字水平的朋友
金山书信通 2002：经常需要起草各种公文的商务用户



金山单词通2000、金山打字通 2000和金山书信通2000发行已经近两年了，一直没有后续版本出现。今年春天“三通”终于要推出各自的2002版了，不知道会不会像当年的红色正版风暴那样再掀狂潮？

金山单词通 2002

它是这三款产品中的重头戏。由于近年来各种英语考试一热再热，所以英语教学软件的竞争也变得异常激烈。对比现在市面上一些常见的背单词软件，金山单词通 2002在功能上是比较完善的一款产品，它也是依据著名的记忆曲线开发的，并试图以一种轻松有趣的方式帮助你牢记单词。

打开金山单词通 2002，其界面清新淡雅，大部分功能都集中于右侧的主菜单中，它的摆放形式使我们想起了Photoshop的工具箱。使用时最好先为自己创建一个用户身份，这种设计特别适合于学生宿舍，它可以针对用户制订学习计划并跟踪学习效果绘出曲线图，所以如果舍友们一起使用，不但不会互相影响，还可以互相比一比，提高学习积极性。当然，如果你只是想试用一下，也可以用“临时用户”身份进入。

从主菜单可以看出，该软件一共有六大功能模块：选书、初记、复记、测试、强化、总测。选书部分中从小学到研究生的英语教材一应俱全（中小学生各分册的内容是依据人民教育出版社、北京、上海的教学大纲分别设计的），还为打算出国的朋友准备了TOEFL、IELTS、GRE、GMAT等考试的学习内容，另外，最近较普及的PETS和MPA考试内容也收录其中。选好书之后，你就可以开始学习了。通过初记、复记、测试等阶段达到循序渐进的学习目的，力求使你掌握而不是死记硬背。

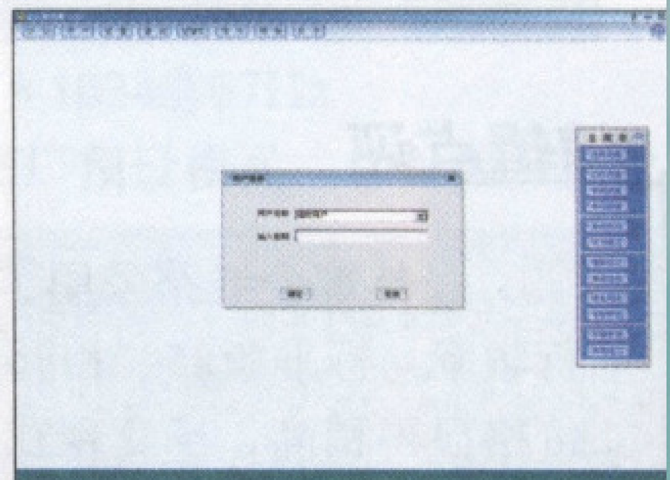
除了25000多个例句可帮助你很好地理解每个单词外，5000多道全真试题也相当具有吸引力。那些想提高自己单词听说能力的朋友也不用着急，金山单词通 2002中除了有纯正的美语发音外，还可通过你发音的波形对比，帮助你一点一点地纠正发音。

英语学习其实是一个细水长流的慢功夫，所以金山单词通 2002还提供了一些辅助工具，如单词播放器、单词屏保记忆和单词卡片打印等，让你可以随时随地背单词。

在单词的释义及测试方面，金山单词通 2002根据不同年级学生的不同需要采取了不同的设计。这使其具备了更强的针对性。

金山单词通2002的幻灯浏览方式很有特色，可以跟随拼写，还可以像PowerPoint那样设置各种播放效果。

金山单词通 2002在同类软件中具有一定的优势，不过它也存在一些不足，我们感觉它的运行效率比较低，而且不是很稳定，试用过程中曾经无故死机。打开的功能窗口几乎都没有关闭按钮，只有切换到另一功能时当前功能窗口才会关闭，不过有时即便切换到另一功能当前窗口也不关闭。在寓教于乐方面做得还不够出色，用于练习的游戏只有两个，而且并不是十分有趣。所幸我们拿到的还不是最终正式版，希望金山的技术人员能够加以改进。



由于现在金山单词通 2002仍处在测试阶段，所以我们得到的版本中部分词库内容还需要从金山词霸中读取，不过在最终版本中肯定会捆绑所有的词库，请读者朋友放心。

金山打字通 2002

因为目前市场上几乎没有什么像样的打字教学软件，所以金山打字通2002基本上就是一人独大。尽管如此，金山的研发人员并没有居功自傲，新的版本还是有了不少改进。

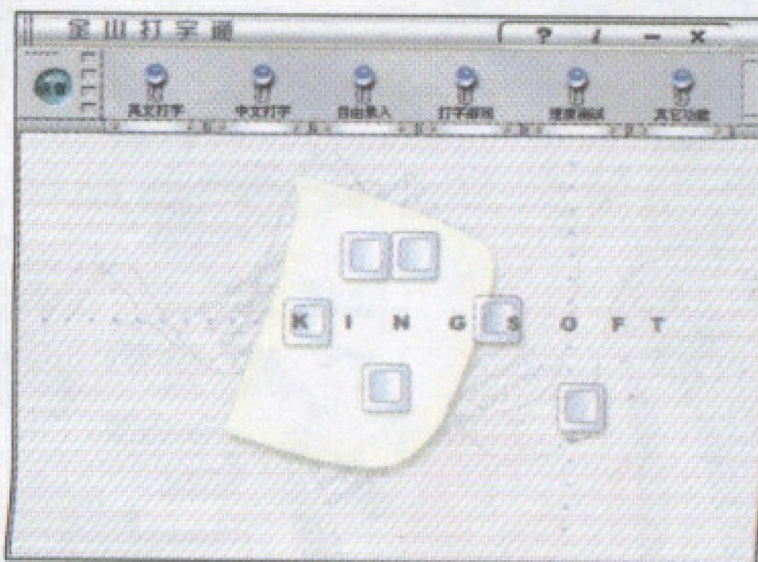
运行金山打字通 2002，感觉界面非常清新可人，模拟键盘上那好似水果软糖般的按键，让人看了就想咬一口。练习过程中每个键都会通过变色来示意你该敲哪个键。界面中没有传统的菜单栏，所有功能靠一组拨动开关式按钮完成，那些按钮都是一个模样，比较单调且不够直观，其功能只好靠按钮下方的文字来辨别。另外，在打字练习过程中还会有轻松欢快的音乐及生动有趣的音效相伴，令枯燥的打字练习凭添几分乐趣。

金山打字通 2002中提供了丰富的中英文练习模式，英文打字练习包括：键位练习、单词练习、文章练习、听打练习；中文打字练习包括：五笔打字、拼音打字、听打练习。基础练习中当你按错键时会在按错的键上显示出一个红叉子，提示你错在哪里，同时键盘上方的笑脸也变成哭脸，如果十个笑脸都变了，你就得重来了。此外还有四个寓教于乐的打字游戏，包括警察抓小偷、吃苹果、打地鼠、青蛙过河（这方面和2000版比没什么变化）。尽管软件中提供了数目众多而又内涵丰富的练习文章，但你依然可以打开自己钟爱的电子文档进行练习，目前支持TXT和RTF两种格式。金山公司还特别制作了打字教程供初学者学习，教程内容非常详尽，但如果能再多配一些示意图，使其更加直观和生动就更好了。如果你已经是打字高手，就可直接进入速度测试功能了。在这里你可自选电子文档，或用纸文档来试试身手，进一步提高水平，只是如果用纸文档就无法统计错误率了。金山打字通 2002还可以记录用户成绩进行对比，让你能时刻感受到自己的点滴进步。

金山打字通 2002着重加强了五笔打字的教学功能，准备学习五笔的朋友一定都在为背字根而烦恼吧？没关系，你可以看着带字根表的模拟键盘，用自己的键盘盲打，每个字在右下角都有拆字提示，但不要太依赖它哟，不然你永远也记不住字根。五笔的练习模式比较多，有综合练习、字根练习、一级简码、二级简码、二字词组、三字词组、多字词组、常用字练习、识别码练习等循序渐进的系统练习。但有一个问题，使用五笔练习时虽然要求必须安装五笔输入法，但如果你切换至拼音输入，它却不管了。

金山打字通 2002的赠品相当丰富，其中最值得一提的是两款优秀的输入法工具，那就是拼音加加和五笔加加。它们几乎是网络时代最出色的输入法，不但有你想象不到的超强功能，而且还很“苗条”（只有几百KB，一张软盘就可以带走）。这次附赠的是共享版，在功能及时间上都没有限制，只是会将你上网时的首页设为新浪新闻。

金山打字通 2002除可练习打字外，其实也是学习英语的好帮手，无论是单词练习、文章练习、听打练习还是打字游戏都可以帮助你全方位地提高词汇量和英语水平，同时你也可以自选从小学到GRE的词库。

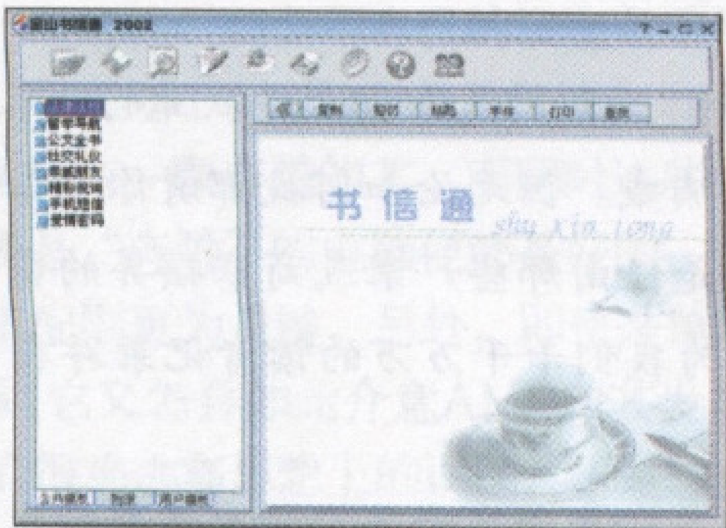


左上角的设置选项中的项目比较丰富，包括调整游戏难度和选择词库等，不过使用起来不太方便，因为必须切换到相应的模式下才能设置。

金山书信通 2002

金山书信通 2002淡蓝色的主界面给人一种清新感受，最上面的工具栏中包含了它的主要功能，比如索引、电子邮件、传真等，界面下方分成两部分，左边是树形目录结构栏，右边是文本框。金山书信通 2002本身的文本编辑能力实在是太弱了一点，好在它可以指定外挂的文本编辑器，不过用起来总是不太方便，在这一点上还有待改进。另外，它在三款软件中启动速度是最慢的。

看到金山书信通 2002这个名字可能很多人会产生误解，以为它就是一款帮助你写信的软件，事实上它的确有这方面的功能，不过更重要的还是为商务人士答疑解惑的“全职顾问”，因为它收纳了148部国家现行法律法规，还包括了各种诉讼文书、合同、契约、公函及各种商务文体，可谓应有尽有。另外还有九个专业标准留学简历，英美加澳院校详解，出国咨询全流程，常用的的数百种中英文书信模板及常用修辞，时尚有趣的手机短信、爱情密码等内容。附录中还有三字经、名人名言、旅游指南、热门网址、中国大学、全国区号、邮政编码、国际直播电话区号、通讯录、备忘录等，内容异常丰富。虽然今天的金山书信通 2002实际上已脱离了其设计初衷，但考虑到其品牌的知名度，金山仍然沿用了它的名字。



公共模板的详细内容如下：

1.法律法规：148部法律法规、法律文书；

2.留学导航：个人简历、国家介绍（美国、英国、加拿大、澳大利亚等）、申请文书写作步骤；

3.公文全书：公函、商业书信；

4.社交礼仪：妇女礼仪、个人礼仪、公共礼仪、国外社交礼仪、家庭礼仪、旅游礼仪、情书、日常礼仪、商业礼仪；

5.亲戚朋友：亲戚朋友之间的各种书信模板，包括中英文两套；

6.精彩祝词：常用祝福、节日祝福、商务祝福、生日祝福；

7.手机短信：爱的表白、茶余饭后、单身情歌、夫妻之间、搞笑短信、甜甜蜜蜜、一声叹息、一往情深；

8.爱情密码：各种数字语言，如1573就是“一往情深”。

编辑点评

虽然离最终发行还有一个多月的时间，但金山书信通 2002和金山打字通 2002的开发工作已经完成，我们此次介绍的就是最终版本，而金山单词通 2002也已经进入了最终的完善阶段。总体来看，“金山三通”具有很好的性价比，而且在各自的领域中也处于领先地位。其中，金山单词通 2002和金山打字通 2002适应面较广，能满足不同层次用户的需求，而金山书信通 2002则主要适用于商业用户。

编辑导语

落寞的土帝们

这是一篇迟到的编辑导语，平安最初的考虑是将它安排在2002年的第1期。也许你还记得，那一期“专栏评述”中的文章是《2001年IT业大事典》。

“每当新的一年即将来到时，平安总会刻意地挖掘自己的记忆，尽力寻找那曾经的365天所经历的所有值得回味的事情，然后罗列在纸上，用以帮助自己更好地把握未来。

不知道你是否也有这样的习惯，也不知道2001年对你而言是否精彩，不过对平安来说这一年实在是极不平凡，因此这项总结的工作平安用了整整三星期的时间。数一数纸上那密密麻麻的回忆，竟然是一篇长达两万字的作品，其中与工作或今后的事业有关的内容占据了大量的篇幅，也许是由于在这一年平安由一名编辑转做了记者的缘故吧。

比起编辑，平安自己更喜欢记者的工作，因为亲自体验的机会多了，也因为外出历练的机会多了。每一次出外考察，面对着形形色色或诚恳或虚伪的人，平安心里不自觉地便产生了一种闯荡江湖的感觉，这种感觉同时带出了存在我内心深处的另一种召唤。不是游子离家的形孤影单，也绝非浪子在外的放浪形骸，而是那种极力想把一切所听、所看、所思、所想的悉数记录下来，讲给你听、写给你看，让你从中得到经验、有所领悟的责任感。

曾经有一些其他媒体的朋友在看到平安如此努力地工作之后，感到费解。因为几乎所有IT媒体都是采编一体的，根本没有设立传统媒体中那种专业、专职的记者职务，唯独《大众软件》不同，不但有，而且工作量极其巨大。于是他们便向平安询问：‘你们杂志社需要有记者么？你需要干得那么累么？’答案是肯定的。因为经过几年的发展，大众软件已拥有了千千万万的读者。今天，我们需要发出自己的声音，并且希望它可以是那种冷静、深沉、有力的声音。

也许你听到的是一种震耳欲聋的怒吼，也许你听到的是一种撕心裂肺的呐喊。但无论如何我都请你相信，《大众软件》的每位记者绝不会是任由那些厂家或商家摆弄的留声机。我们会时时与你站在一起，为我们千千万万的读者记录存在于这个行业每个角落的功过得失。

当然我们也绝不会是那种生在新时代的浪漫主义诗人，因为我们每一次写作最根本的原则都是——记录真实。”

司马平安

cooper@popsoft.com.cn

■本刊记者 司马平安

鱼目混珠

谈厂商对消费者的误导

在大多数人眼里，计算机总是与“高科技”一词相伴而行。事实也是如此，因为每一台新型的电脑从人类的思想中诞生直至变成一款产品，都要经过开发、选材、设计、制造等必需的过程，而每一个步骤又都蕴含着丰富的科技内容。于是，便有一些厂商利用“高科技”伪装自己，把低端产品包装成高端产品，把简单的改变形容为丰功伟业。

3·15特辑！

一、你需要这样的品牌么？

虽然家用电脑在中国的发展只有短短几年，但涌现出的品牌已多不胜数，其中联想、方正、海尔、TCL、沐泽、国合、万思帝、八亿时空等成为了国产品牌中的佼佼者，而IBM、DELL、HP等世界巨人也在中国占据了大量的市场份额。细看这些品牌，你会发现除国外的某些产品尚有特色外，大部分厂家的产品都相差无几。

能够在同一时间出现如此众多在价格、技术、质量、服务等各个方面都难分轩轾的品牌，大概是由两方面的原因造成的：一是品牌本身没有做到精专；二是消费者自身不具备基本的判断能力。在过去，买电脑的大都是懂电脑的人，而在今天，强势消费群体已变成了更为广泛的“用电脑的人”，这些消费者中大部分在买电脑之前对计算机一无所知，因此他们在选择时最根本的依据竟仅仅是来源于厂家的宣传。

广告给了这些人购买电脑的最初判断。

■夸张宣传

如果你问我品牌电脑广告最大的特点是什么，我会告诉你是“时尚”。因为在这个行业里，我们很难见到“某某之霸”、“某某之王”这样硬气的广告，却常常可以看见“网络直通车”、“家庭数码港”等令人感觉轻巧、明快的称呼。只是当“网络直通车”开到了家里，却发现只能用一款“小猫”拖着时，未免令人沮丧，而“家庭数码港”离开了昂贵的“数码战舰”也好像变成了名存实亡。可见，电脑广告的确时尚，只是时尚得有些夸张。

如果仅仅是夸张，平安尚可以置之不理，但当它们夸张到了胡言乱语的地步，甚至是有了误导消费者的倾向时，平安便不能泰然处之了。

还记得第一次在电视里看到“某某电脑采用的是Intel奔腾处理器”的广告词时我曾产生过这样的疑问：为什么这些厂商要用自己的资金免费给Intel公司作宣传？但是，在观察了一段时间之后，平安终于发现这种做法的意义在于，它导致不少人认为判断电脑好坏的关键在于它是否有一颗奔腾的芯，而同时这些人在这一判断的基础上也产生了另一种误解，即只要是“奔腾”的电脑便都是好的。殊不知，“心”固然主要，而计算机各部件的合理搭配则更为关键，另外，即使是单对CPU而言，Intel的产品也远未做到尽善尽美，否则它又怎会如此介意AMD向其发起的挑战。然而在大量近似催眠式的灌输之后，人们很难逃离思想上的误区，于是这些厂商便肆无忌惮地在奔腾的旗帜下大做文章，开始了真正有利于自己产品的推广宣传。

这就是我们在报纸、杂志乃至电视中常常见到的“某某品牌率先推出5000元P4电脑”之类的广告。人们在惊喜于物美价廉的P4时，往往忽略了其它一些硬件的优劣。买回家后才发现内存少了、硬盘小了，图像、音效等方面的硬指标也没有想象中的P4电脑那么高了。原来，这种低价机大都采用了P4+SDRAM这种极不合理的搭配方式，因而CPU的优势也得不到完全体现，更有甚者，居然仅给P4电脑加装64MB的SDRAM，并大言不惭地在广告中称自己是XP时代的风范。

由此可见P4电脑不见得就一定是好电脑，那么采用其它CPU的品牌机又如何呢？

就此问题平安调查了几家采用AMD处理器的公司，发现他们虽然离开了奔腾的大旗而另辟蹊径，寻找新的宣传点，但其宣传材料中的重点同样令人质疑。譬如万思帝公司有一款名为“火龙”的主推机型，该产品采用的CPU是速龙XP1600+，因此万思帝公司便在宣传单上给出了AMD与Intel的“效能比拚”（见下图），并以自问自答的方式突出

AMD—Intel，效能拚比 同时距，谁运货多？

	Athlon +	Pentium X
前端总线宽（路宽）	3条车道	2条车道
微处理结构（箱积）	9立方/箱	5立方/箱
浮点流水线（箱数）	3节车厢	1.5节车厢
3Dnow!指令（箱形）	集装箱	敞箱
Cache（装车人力）	128强+256弱	32强+256弱
主频作用（轮沿距）	大轮径（距长）	小轮径（距短）

难以看懂的对比图

了这样几句话：“什么人会选用AMD处理器？答案：1.专业人士，要求电脑实际运算或图形速度；2.电脑发烧友，追求电脑技术发展最新感受；3.游戏爱好者，体会控制灵敏及图像流畅性；4.新新人类，富于冒险性，敢于尝试新事物。”

这样的答案平安当然不会苟同，甚至还感到有些啼笑皆非，但笑过之后不免担忧，因为对一个完全不懂电脑的消费者而言，也许这就是他们选择时的全部依托。

除了对CPU的炒作之外，这些厂商同样没有放过其它一些可以引起用户兴趣的硬件。

随便翻翻这些厂商的宣传资料，你会发现即使是老如Vanta的显卡也被称为“3D高性能图形加速卡”；而一款最普通的塑料音箱竟变成了“双高保真音箱”；至于光驱嘛，当然永远是“超强纠错”，而最普通的四键鼠标也被定名为“智能网际鼠标”了……

暗箱操作

这些厂商之所以能如此肆无忌惮地随意炒作自己的商品，最根本的原因是用户在购买电脑前对计算机的构造并不了解。其实让用户了解所购买计算机的基础配置本应是这些厂商的义务之一，但他们却为了更高盈利的目的而有意弱化了相关技术方面的要点。

就拿平安的一个朋友为例，几年前他曾在我的极力反对之下仍旧购买了一台柏安PⅡ电脑，在这台电脑的配置单上明确写着该机有64MB内存，8MB显存。可当平安开机后，却发现系统显示只有56MB内存，于是我便敦促他拨通了柏安公司的服务热线电话质问此事，没想到对方的回答却很轻松，原因是该机确有64MB内存，但其中包含有8MB共享显存，因此内存显示变成了56MB。听到这样的答案，平安也没了办法，因为这台计算机采用的是整合显卡的主板，主板上有静态分配技术，即在BIOS中直接设置了分配8MB内存作为显存使用，所以定位于欺骗行为并不合理，但眼睁睁地看着64MB的机器忽然变成了56MB，而8MB显存竟然就是内存，我的这位朋友除了沮丧外还能怎么办？

这就是厂商将消费者理应知道的技术细节刻意弱化后所达到的效果。其实机箱里面很多微小的差异都直接影响整机的性能。譬如电脑用什么品牌的主板，主板上有多少展槽，电源的功率是多少瓦，内存是用一根128MB还是两64MB的，这些都很重要。

但我国现有的厂商在介绍计算机的配置时却总是“扬避短”。以P4的CPU为例，其实P4分423针和478针两种，中478针是P4的换代产品，而423针已被Intel公司宣布停产另外由于针脚的改变，423针的P4还具有难以升级的缺陷。么重要的技术内容厂商理应向用户说明。但现在的情况是如果该P4机型采用的是478针的CPU，厂商一定会在宣传单报价单上注明，而如果采用的是423针的CPU，则厂商只会出该机为P4机型。

有些厂商为自己的这种行为申辩，称此类问题用户可接询问销售人员。然而对那些从未接触过电脑的消费者言，他应问些什么？又该从何问起呢？

看到大量此类问题的出现，平安不禁感到疑惑。因为牌机的透明度问题存在已久，它甚至已成为了制约中国品机发展最主要的原因之一。还记得两年前我国某著名品牌一批PⅡ 350 PC经Intel发布的权威测试软件测试后，被查出中大部分硬件都是Remark的。这一事件在当时引起了轰动其结果不但严重侵害了消费者的正当权益，同时也使我国品牌电脑直至今天都背负着让人难以信赖的骂名。可这些商仍不自知，继续蒙着用户的眼睛，贪图眼前的小利，结是没能建立起真正的品牌效益，使整个中国品牌机的销售额还不及兼容机的1/10。

空头支票

如果说品牌机比起兼容机还具有一定优势的话，那么种优势应该是在售后服务方面。但我国的品牌机在这方面付出的却实难令人满意。

首先是拖沓，这是大多数厂商将承诺与现实拉开差距第一方法。这些制造商在承诺售后服务时总会提出一些看合理的时间限制，有的是以日期为限，有的是以次数为限但大都没有提出类似电视机厂商那样的“维修三次，问题然存在的，可无条件退换”的承诺。于是，当消费者的计机出现故障时虽然能见到维修人员登门服务，却不能用到好的计算机。而维修人员也总是会以“换一个配件需办理琐的手续”等借口拖延时间，直到三个月后，免费维修期的日子一到，便告诉你免费维修期已过，如需继续服务则交纳一定的费用。还有一些厂商虽然表面上承诺会在24小或48小时内修好，但实际情况却是修好的问题不出三天又再犯，而维修人员还会指责你使用不当。

其次是苛刻，文章前面已经说过品牌电脑在透明度方的问题，这个问题其实还会在你购机后延续很久。因为，些品牌机是不允许你私自拆开机箱的。一旦维修人员发现的机箱封条有所损坏，他们便会告诉你免费保修的承诺已失效。其实计算机是一种与人交互的商品，并不是家里的件摆设，只能看不能摸，当然计算机也更不该有拆开机箱

会损坏的那种脆弱。因此用户购买之后应该拥有一定的权利，这种权利不但包括软件的安装，还应有硬件的升级，而厂家制定的这种保护措施却使用户的每一次升级都必须经过原厂方能完成，这就使得厂商可在同一用户身上实现多次获利，而同时用户对产品的自主权也受到了加大的破坏。

其实每个厂商都明白，售后服务的好坏是他们建立良好企业形象与品牌效应的关键，但为何还偏要在这方面冒天下之大不韪呢？这主要是由于大部分厂商将售后服务看成了有偿的"商品"。在兼容机低价位绝对优势的冲击下，各品牌机厂商不得不想尽一切方法降低价格，大幅的降价导致了毛利的减少，而计算机本身又难称完美，特别是对那些家庭用户，销售后总会出现这样那样的问题，因此负担过多过细的售后服务会使大部分厂家入不敷出。这就是为何这些厂家一定要将售后服务看成"商品"的原因了。

与品牌机正相反，兼容机的服务问题在这几年来却取得了长足的进步，一般来说只要是可被明确确认的硬件故障，并没有被发现有人为损坏的迹象，一般都可以得到"立即更换"的保障。

二、你该如何挑选硬件?

当看过平安在以上文章中对品牌电脑的批驳后，也许你会以为兼容机应该具有优秀的品质。我可以肯定地告诉你，的确可以，因为组装电脑并不复杂，每个曾亲自并多次熟练安装过计算机的人都会发现其复杂程度与儿时玩的"搭积木"不相上下。但这并不等于所有的兼容机都有着优于品牌机的性能，甚至可能更为糟糕，关键在于对硬件的选择与判断难以把握，而这一部分是你必须亲自去接触并了解的。

对硬件的选择

虽然兼容机比品牌机具有较高的透明度，但它同样是不完全透明的。特别是一些硬件厂商为了获利而不断地用广告混淆视听。就拿Intel公司来说，自P4发布之后，该公司就不断在多媒体及网络等方面大作文章，给人一种如果需要获得高速的网络连接或丰富的多媒体资源就必须依靠P4的感觉。诚然，在P4内部的指令集中确实加入了对这两方面的优化，但决定网络速度的关键还是网络的架构，而绝非一块P4便能解决。多媒体方面也是同样，对普通用户而言如果需要创作自己的多媒体作品，恐怕拥有一款友立公司出品的傻瓜型多媒体制作软件要比拥有一块P4来得更实际些。

其它一些硬件厂商也是同样用尽各种方法强化自己的优点。所采用的方法大致可分为两类：一是引用一些生涩难懂的词汇以体现自己的技术高深；二是配合用户的心理需要而打出不切合实际的口号。

譬如三年前的显示器广告便打出了"全防磁"的口号，而今天的显示器广告同样喊着这样的口号。口号虽然没变，但显示器内部却改变了，原来的显示器中消磁线圈大都是方形的，而现在变成了S形，听说最近还出现了双S形的。既然早就实现了全防磁，为何厂商还要对其作改变呢？如果你用过早期的某些全防磁显示器，你便会发现在使用一段时间之后屏幕上仍会有磁化的现象。要验证显示器的消磁能力，你可以将显示器作90°翻转，然后开机，这时你就能看到屏幕出现了明显的色彩紊乱，这是由于显示器受到地球磁场改变的影响而出现的偏磁现象。要纠正这种现象，可用显示器提供的手动消磁功能，如果是自动消磁的显示器，则只能靠关掉显示器后再次开启来消除磁化。好的显示器能一次完全纠正磁化现象，但设计不良的显示器可能需要多次消磁操作，一些特别糟糕的显示器甚至无法彻底解决此问题。

至于厂商的自造词，实在是多不胜数。各个厂家所采用的名称虽有不同，但达到的效果却都一样。譬如"BURN Proof"、"Just Link"、"Exact link"、"Super Link"、"Smart Clone"、"Seamless Link"……对普通用户而言怎能明白如此多的技术术语。其实这些词汇都出现在刻录机的介绍当中，其主要意义基本相同，即加大缓存防止刻录失败。

太多虚假或毫无意义的宣传，着实影响了人们在购买计算机时的判断力。而另一类经常出现在兼容机市场的现象则更是有着毁灭性的破坏力。

对假货的判断

由于长久以来兼容机市场没有形成合理的规范，这就给奸商与假货提供了可乘之机。电子配套市场中最常见也最危险的假货多集中在CPU与内存两方面。

现在中关村几乎各种内存都有假货，而针对不同的内存所采用的造假方式也有差异。

对于老式的72线内存而言，造假者主要是通过各种渠道找来内存颗粒和廉价的劣质PCB板自己焊接，造出了大量的伪劣内存条。而对于现在市场上常见的SDRAM与DDR内存而言，造假者则主要通过Remark的方式来达到目的，即将低价收购来的低档无品牌内存颗粒打磨后印上现代等大厂的标识。

最近据传RAMBUS内存也有假货，这主要是由于RAMBUS内存的规格有三种：PC-600、PC-700和PC-800。这三种规格的内存在性能方面存在较大差异，其工作速度分别为300MHz、350MHz和400MHz，由于RAMBUS是双沿传输，因此从理论上讲其工作频率应该是速度的双倍，即最高档的PC-800内存数据传输率可高达400MHz×2×2Byte=1.6GB/s，而PC-700的数据传输率为350MHz×2×2Byte=1.4GB/s。两者间的价格也存在较大差异。众所周知，RAMBUS内存外面都有金属屏蔽层，直接看不到芯片，另外一般PC-700的内存能够超频到PC-800，因此很多奸商便把PC-700的内存进行了一定处理，然后当作PC-800卖出。

由此可见，总有些人在竭尽全力、想方设法地牟取暴利，而他们自己却不知道，他们的存在永远是市场乃至社会中肮脏的污点。

■本刊记者 司马平安

寻找奸商

商家的欺骗

为了在“3.15”这个特殊的日子里能够给大家奉献更为真实可信的第一手材料，平安决定走入市场深处，找一找究竟有多少不正常的现象阻隔在商家与消费者之间。第一个调查对象定在被称为“中国硅谷”的中关村。


海龙大厦


百脑汇

一、对中关村的调查

中关村中大型的电子市场有四五家，其中以海龙大厦与太平洋电脑城最具名，因此平安数十日的暗访也主要是在这两个商场内进行的。实际的工作比想中更为复杂，因为女娲造人时只分出了五官与手足，至于忠、奸却深深地藏在面孔的背后。最初的几天平安好像是在梦游般一无所获，不但奸商未曾出现，假货都是难得一见，直到“闲逛”4天以后平安才终于发现了一点点奸商的手段

那是在海龙大厦二层的某个摊位，当平安经过时，柜台里的小伙子拉住我：“先生想买什么样的机器呀？大概要花多少钱？我先帮你写个配置单吧。听起来与一般商家所说的并无两样，不过平安还是想再试试看这个过程里会不有一些问题出现，于是便让他写了一个8000元左右的报价单，其中主板、显卡显示器是平安自己定的。

报价单写好后，平安表示他写的价格有些贵了，可他却说：“没办法呀，里面的大件都是你自己挑的，我们柜台没有这些货，还要到别的柜台去提货，此价格会高些，不过如果你所有货都是从我们柜台拿的话，价格就会便宜了。”于是平安便同意了他的要求，让他写出他们柜台所能提供的同类产品。表面来看，他所写的也并无不妥，显示器被换成了明基的，显卡被换成了小影的，而主板则是艾崴的新款，但算下价来却比原来我所选的还要贵一些，我要解释，他却理直气壮：“我给你挑的绝对是最好的，东西不一样了，价格当然就不一样了。你原来挑的显卡是32MB显存的，现在我给你换成64MB的了，才了100块钱；主板也是最新的，刚出了没几天，我不蒙你，如果你在别的地方换这三样东西，绝对比我这里更贵。”“既然这样，那你先把你挑的东西拿出来我看看吧。”平安此举，是想看看他拿出来的产品是否合理，没想到这一看还看出了一些问题。

原来，他所给我换的显卡虽然显存加大了，但型号却降低了。平安原先所的是一款GeForce2 pro版，而换的却是MX版。对于同档次产品，虽然后者的显加大了，但两者的价格应该相差无几，而在性能方面，有关评测报告曾显示32M的GeForce2 pro比64MB的GeForce2 MX还要稍好一些。至于主板，对艾崴公司来的确是新款，但对芯片组而言，别的公司却早已推出过同类的产品了。

随后，平安又看了明基的显示器，产品本身并无问题，但由于他推荐的应是明基公司的“锐彩系列”，明基承诺在近期凡购买该系列产品的用户可获“光电鼠标”一只，而商家却谎称不知此事。

以上的调查反映了目前中关村电子市场中经常出现的侵害消费者利益的两行为。首先，商家用“一切答应”的方式留住顾客，然后再用“近期无货”等式达到目的。其次，有些商家把赠品转作商品，私自占据了本应属于消费者的益。

在此平安要提醒各位注意：装机时商家最卖力向你推荐的产品往往就是他获取利润率最大的产品，因此，装机时你一定要保持冷静与独立思考的能力。

二、对百脑汇的调查

百脑汇是坐落在北京东侧的一个主要的电脑商场，这里与中关村不同，因商场内大都是品牌机，所以单卖硬件的摊位极少。因此平安对这里的调查也可作是对各品牌透明度的一次实地考察。为了使考察结果更具代表性，平安特意择了包括“中关村电脑节十大知名品牌”在内的15个厂商的产品。

■本刊记者 司马平安

火眼鉴别

教你鉴别市场常见硬件

现在市面上流行的假货较多，因此平安找出了其中较重要的一些分列了出来，希望你在购买时可以有所借鉴。

一、CPU

1.盒装Intel CPU

有传闻称盒装Intel CPU假货较多，但辨别方法比较容易。最简便的方法是用手指甲在水印字上刮擦，如果没有出现把薄膜上的水印字擦掉的情况则为正货，而假货薄膜上的水印字，通常只需要用手指甲轻刮几下便会明显发现刮掉了一层粉末，而水印字也逐渐淡化。

此外，更为保险的方法是你可以记下所购买的CPU的序列号，拨打免费电话：8008201100，会有Intel的技术人员热情帮你确认。

2.P4风扇

11个扇叶为假货，7个扇叶为真货。

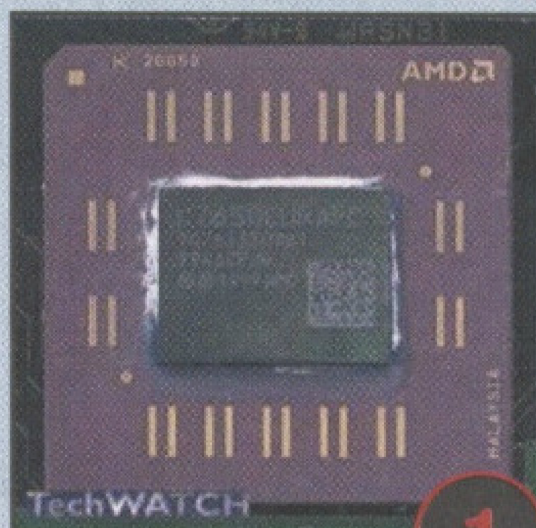




3.Athlon 700MHz处理器

①注意到了处理器核心上的K7 650标记了吗？它是K7 650MHz，不是700。而且最后还跟有"C¹"的标记，这说明它是.25微米工艺的处理器核心，超频性能相对较差。

②看到了第二行的CPU序列号了吗？它与外壳上的序列号并不一致，而真的处理器里外的两个处理器序列号应该是一模一样的。





调查结果

CPU：透明度极低，其中有12家厂商都不愿说明其某某款机型采用的是423针的P4。

主板：其中有8家厂商不愿透露主板的型号，6家厂商不愿提供所采用的芯片组，只有一家介绍比较全面。对于内存插槽的数量等问题大部分现场销售人员表示不知道。

内存：采用SDRAM的厂商大都不愿透露内存的型号，只有两家向平安说明了其产品的型号，并称SDROM是速度最快的"闪存"。

显卡：10家厂商可以说出型号，但对于哪个公司出品的显卡表示不知道。（看来杂牌显卡比较多）

声卡：多数是采用了整合在主板上的声卡，但名称却被统一为3D音效卡。

显示器：有关显示器的原厂情况，15家公司都不愿透露，只有两家含混地表示了一下显像管是SONY的。

面对这些连机型实际情况都不能如实公布的厂商，不知我们的消费者怎能放心。不过平安倒是希望他们真的只是不知道，而绝非不愿说。

三、商场的角色

针对假货的识别，防止奸商流入其实都应是商场的责任之一。俗话说："一颗老鼠屎可以毁掉整锅汤。"因此成功的商场大都会为保证自身的信誉而绝不允许本商场出现假货或其它欺骗消费者的行为。可惜的是我国的电脑市场还没有形成这样的风气，走进每一家电子市场，第一个感觉都是乱。摊位的分配乱、货物的摆放乱，怎么看这些著名商场都更像是小商品批发市场。真不知在这样混乱的环境中商场如何能实现有序的管理，就此问题平安采访了这几家商场的管理部门。

从管理人员的态度中，平安感觉他们比较关心的是假货的问题，特别是平安是否已在他们的商场中找到了假货的问题，看来他们的心里都很清楚信誉对一个商场的重要性。不过他们对于采访问题的回答却明显缺乏建设性，只是表明了该商场曾多次配合工商部门对商家的产品进行过抽查，以及如果在本商场发现了假货，商场将按照国家有关规定对商家进行严惩等本应做到的问题。P



二、主板

1.华硕CUSL2-C主板

①华硕电脑防伪芯片，字迹精晰，焊脚干净整齐。文字为褐色或白色。假伪芯片，字体不齐，焊脚粗糙。文字为白色。

②使用大厂高品质电池。如：索尼、万胜、东芝、松下等。假板电池为华从未使用过的NEWSUN牌。

③BIOS芯片贴有版本号贴纸，再覆上BIOS防伪贴纸，故为双层。假货仅单层BIOS防伪贴纸。

④第6条PCI插槽上端有沟槽，使用大厂AMP原料。第6条PCI插槽上端没有槽，使用不知名的WINNINE原料。

2.精英P4VXAD主板

真货与假货最大的区别在于所使用电池的品牌不同。



三、内存

1.KingMax PC 100假冒KingMax PC 133内存

可通过查看内存编号的方式辨别，KingMax内存上有3种编号：标签编号色）、芯片编号（内存颗粒编号）和电路板编号。

①标签编号：对PC 133的KingMax一般是以MPG开头，结尾可能是1，而100的内存是以MPC开头，结尾可能是0。

②芯片编号：PC 133的芯片编号一般是KSV884T4A1A-07，PC 100的芯片号一般是KSV884T4A0-08，有部分是KSV884T4A0-07。

③电路板编号：PC 133一般是以9951或9950开头，而PC 100的开头则不是两个数字。

四、显卡

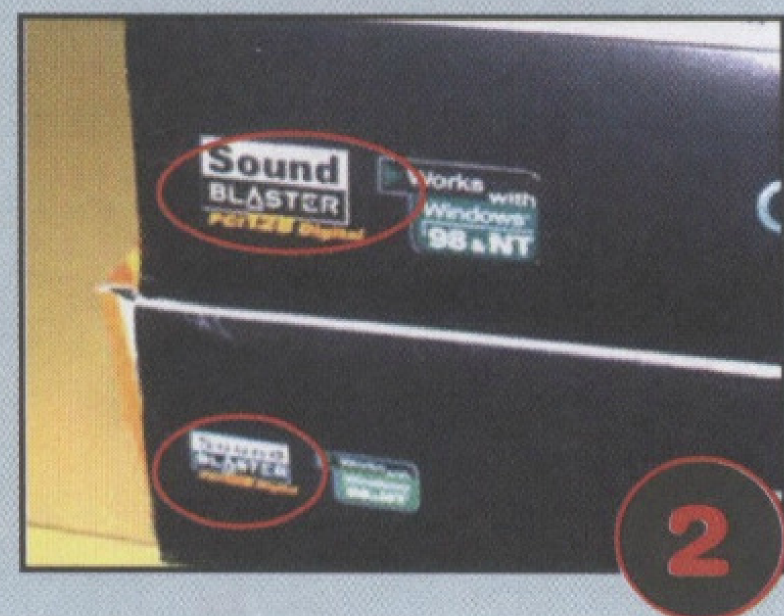
1.七彩虹显卡

请注意散热片不同。

2.ELSA 511白金版显卡

真货ELSA 511白金版应该是4ns的32MB SDRAM显存，假货则为5ns甚至的SDRAM显存。真货ELSA 511白金版显卡带有两张ELSA光盘，假货只有一张真货ELSA 511白金版在PCB板背面上方应有ELSA 511甚至MX400字样的型号和条码，假货该处为MX字样或没有。





五、声卡

1.创新Vibra 128声卡

以下为假冒产品与正品Vibra 128的包装盒外观区别：

假冒Vibra 128

序列号：XE37XXXXXXXXXX

正品Vibra 128

序列号：X481XXXXXXXXXX

（同一批次产品为固定的同一号码，X代表可变的部分，条形码在序号下

2.创新（Creative）SB PCI 128D声卡

①伪卡包装盒上没有序列号或序列号相同。

②伪卡包装盒侧面的“Creative”标记是彩色的，真卡是黑色的。

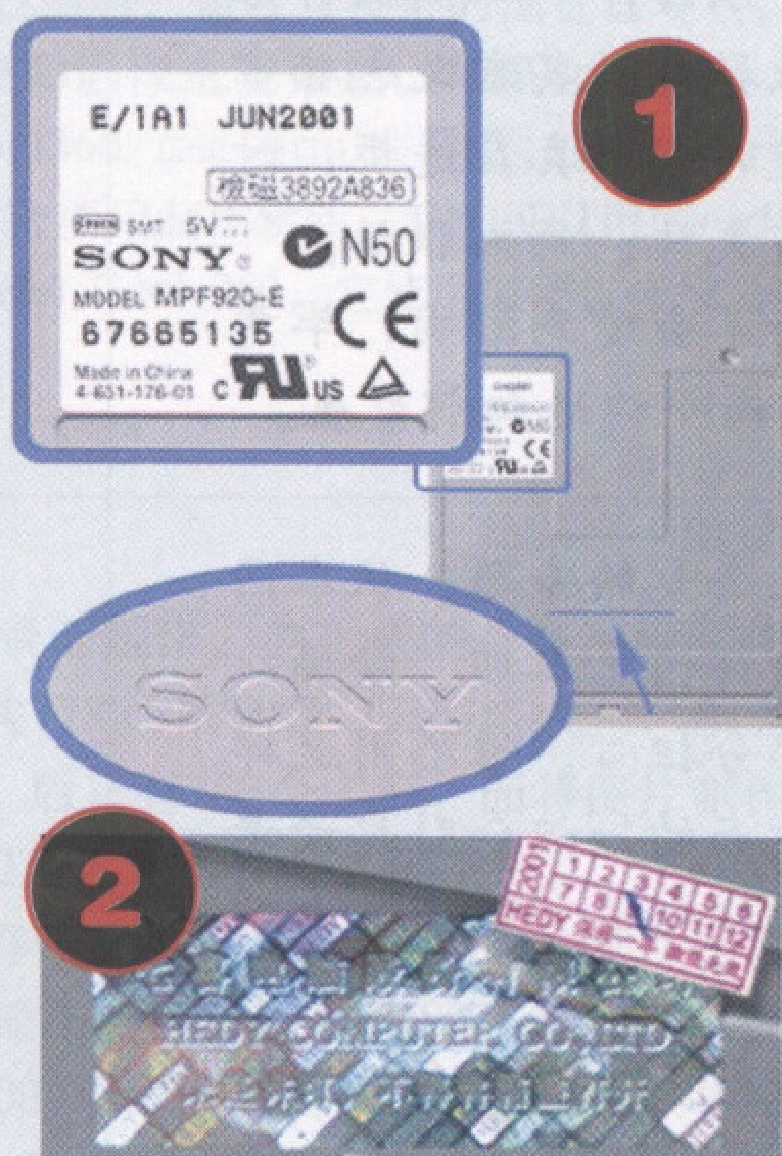
六、其它

1.EPSON 墨盒：

现在市场上EPSON的假墨盒很多。其在国内销售的产品主要是英文包装，或中英文混合的包装。如发现有日文包装的，则一般是水货。EPSON墨盒的包装一般为浅蓝色，且上面文字与图形的边缘较模糊，另外，真品EPSON墨盒上必有防伪激光标签，防伪激光标签在光线下可以看到“EPSON”与“GENUINE”的字样。

在内装方面，我们有必要检查真空包装袋和内装墨盒。拆开墨盒外包装盒后，取出真空包装袋，首先看编号，真墨盒的外包装盒，真空包装袋和内装墨盒的编号应该一致。然后，试着拉扯几下真空袋的两端，假货一般会出现一些气泡，而真墨盒的真空包装袋封口平整，内装墨盒光洁。

2.SONY 软驱



①请留意标贴上的生产日期和批号；以及新版的SONY软驱外壳有“SONY”凹字样。

②新版的SONY软驱侧面贴有“七喜电脑镭射防伪标贴”。

3. 罗技劲貂

真品鼠标底部有一白色贴纸，上引有P/N、S/N号码。标签的左边是一个罗技的浮雕LOGO，右边还有一个“中国制造（MADE IN CHINA）”字样浮雕。假货底部没有罗技的浮雕LOGO，其余的一应俱全。在真品罗技网际劲貂的右侧，有覆盖防伪电码的贴纸，撕去贴纸后就可以看见电码了。然后你可以拿起手边的电话，拨打全球的罗技800免费查询电话。

4. 三星52×光驱

鉴别方式如下：1. 条型码生产序列号识别：“SC-152N/CHN 63CR……”，斜杠后“CHN”意指中国市场销售，“CE”意指欧美市场销售，“DOM”意指韩国国内市场销售；2. 大标签下端有中文标识：“此光驱是专门为中国市场设计并开发，而且经过三星指定的正规渠道销售，故能得到正式售后维修服务”；3. 金色激光防伪标贴，其上有“读盘将军，品质保证”字样。而且正品52×光驱前面板没有SAMSUNG公司标志，“52× Max”浮雕位于前面板中间（为立体刻字，非平面印刷），字体颜色为白色并只有两个播放按键，而且与众不同的是其指示灯在中央。注意上述几点，大家就应该能买到三星52×光驱的真品了。

写在3.15之后



本期打假的专题虽然已接近尾声，但我们与假货的斗争才刚刚开始。在斗争的过程中我们最坚实的后盾莫过于法律的保护。目前，我国消费者及有关行政执法部门打假的法律依据主要是来源于《消费者权益保护法》、《产品质量法》、《反不正当竞争法》、《投机倒把行政处罚暂行条例》、《商标法》及《刑法》（1997）这六部全国性的法律法规，但现行法规中还存在许多不完善的情况。

现行法律对于售假行为规定的处罚过轻。《反不正当竞争法》规定的罚款幅度分别为1万元以上10万元或20万元以下，罚款数由1万元到20万元。而《刑法》对生产、销售伪劣商品罪的构成又要求颇高，《刑法》第一百四十条规定：“生产者、销售者在产品中掺杂、掺假、以假充真，以次充好或以不合格产品冒充合格产品，销售金额5万元以上不满20万元的，处二年以下有期徒刑或拘役。”由于许多制假者以销售来确定生产产量，导致行政执法部门在现场抓到制假者时，总会因其假冒商品数值有限而无法定罪。另外，《刑法》第二百一十三条、二百一十四条和二百一十五条分别规定了对在同一类商品上使用与他人商标相同的商标，销售明知是假冒注册商标的商品，及伪造、擅自制造他人注册商标标识或销售伪造、擅自制造的注册商标标识的刑事处罚，但同时规定以情节严重和情节特别严重、销售金额数额较大和数额巨大做为判罚的依据，这些规定均较为模糊，执行起来常有较强的主观性，且将知识产权犯罪界定为“同一类商品上使用与他人商标相同的商品”，这一范围过于狭窄，在现实中，往往不局限于“同一类商品上”及“相同的商标”，所以该规定并不足以规范假冒产品行为。

众所周知，法制的健全，是保护公民权益不受侵害的关键，因此当我们在与那些不法商贩作斗争的同时，最需要的是自己手中可以紧握更为有力的武器。

近闻美国地方法院关于微软Windows操作系统的源代码问题又起波澜，有消息称微软公司也许会迫于压力公开Windows的源代码。时过不久，2002年2月21日，微软宣布将向包括康柏和Avanade在内约150家公司的系统集成专家开放Windows操作系统和.NET服务器软件的源代码，据了解，这是该公司“共享源代码计划”的一部分。微软（中国）的有关公关人员否认了此次微软公布源代码的举措与仍在进行中的“反托拉斯案”有任何关联，因为该计划从去年5月即已开始执行了。

其实不管任何原因，即使是部分公开Windows操作系统的源代码，对于微软公司以及业界来说其意义也非常大。首先给笔者的第一个感觉就是时代果真在进步，时间的确能改变一切。不过，“塞翁失马，焉知非福。”我现在杞人忧天的是Linux的发展会不会受到影响，毕竟小企鹅已经渡过了艰难的创业时期而平稳地向前发展。

最近实用软件栏目连着做了几个大的专题，从本网站的调查结果来看还非常受欢迎（详情见本期“读编往来”栏目），这也免去了笔者的部分担心，唯恐用这样大的篇幅来全面介绍计算机某一方面的知识会引起读者的逆反心理，因为有些技术内容比较枯燥。另外读者如果有绝佳的专题建议，如果你想看计算机某一方面（如图像、音乐、计算机语言等）的专题文章，请来信与我们交流，也许下期就会是你想看的专题文章呢。

勿勿
lgc@popsoft.com.cn



用电脑制作全景图

■江苏 曾庆祝

你见过全景图吗？那是一幅非常奇妙的景象：人类的视野范围不再受到限制，拓宽到了360°，观看者会产生“人在画中走”的感觉。我们首先来了解一下全景图的概念，所谓全景图，它是指由多幅图像依次首尾相连后所组成的360°的图片链，浏览时就好像是一组可循环播放的影像胶片。比如我们通过数码相机或扫描仪获得某一风景区不同方向的多张图像，用专门制作软件（如Ulead Cool 360）制成全景图后，通过其自带的浏览器观察，会有一种身临其境的感觉，具有强烈的动感和影像透视效果。如果你要先睹为快，可先到http://rubber-ts.51.net/pm360/test.html去看看，这是一个城市的全景图。

制作全景图，首先要用制作软件，我们可以用Ulead公司出品的一款用于制作全景图的实用软件Ulead Cool 360，它使用方便，操作简单，能将相关的连续相片制成精美的全景图。



图 1

一、软件简介

该软件用于全景图制作，它生成的全景图像文件十分小，如原先18幅共778kB的图像（JPG格式），制成全景图（格式为IVR）后只有753个字节，而将图片制作成JPG格式，也只有327kB，还不到原来的一半。此外它还具备将全景图制成屏保、将作品以E-mail直接发送、直接用于网页制作、输出为带浏览器的可执行文件，使未装有Ulead Cool 360的用户也能浏览等功能。该软件输入时支持BMP、JPG、TIF、PCD及PNG等文件格式，而输出支持MOV、IVR、BMP、JPG、TIF、PNG及UPJ（Ulead Cool 360 project file）等格式。

二、下载安装

Ulead Cool 360目前的版本为1.0，如果需要，你可以到它的主页（http://www.ulead.com）下载，文件大小为6.78MB，其中包括全景图制作与浏览功能。软件的安装也很简单，只要在解压缩软件窗口中单击安装软件fo-c360.exe，然后一路按“Next”按钮即可。

三、界面简介

Ulead Cool 360的操作界面很简单，也很实用，如图1。这里可以分为五个部分，一是软件主页按钮，单击它你将进入主页了解软件的情况；二是步骤介绍，它进行制作全景图时需开始、调整及完成三个步骤，这里简介了使用功能；三是步骤操作按钮，四是具体操作按钮，主要有新建、打开、保存项目、打开文件和获取文件等功能；五是打开全景图浏览器和进行设置。

四、准备图片

既然要做全景图，当然要有图片，你可以用普通相机拍摄相片后，再用扫描仪将其扫进电脑，如果有数码相机更好，这样就不会浪费胶卷了。制作一组全景图片的步骤为：



1.使照相机平行于地面并最好固定在三角架上。

2.以一个固定点为圆心，顺时针方向旋转拍摄每一幅照片，拍摄每一幅照片时要保持照相机在同一个高度。

3.每一幅照片的边界要有30%左右的重叠区域，要注意将移动的物体拍摄在照片的中间，不要让移动物体出现的照片相交错的边界上，以免对以后照片的边界处理带来不便。

4.根据你使用的照相设备的不同，使用扫描仪等设备将照片处理成JPG格式的图片文件，图片的尺寸可根据你自己的需要决定，文件名最好按字母顺序排列。



图 2

这样，一组照片就准备好了。在照相时有一点要注意，用相机获得某一景点的一组图像，在拍摄时就要使相邻的图像之间有一定的共同部分，以便在制作全景图时设置为重叠部分，为了得到完美的融合效果，重叠程度不应太小。如果图片效果不好，可用一些专业软件如Photoshop等进行优化，如没有这些专业工具，可用ACDSee的图像增强器来美化图像，它能对图片进行一些简单的处理，使用时选择“工具”菜单中“图像增强”命令，打开“图像增强器”处理窗口即可进行处理。

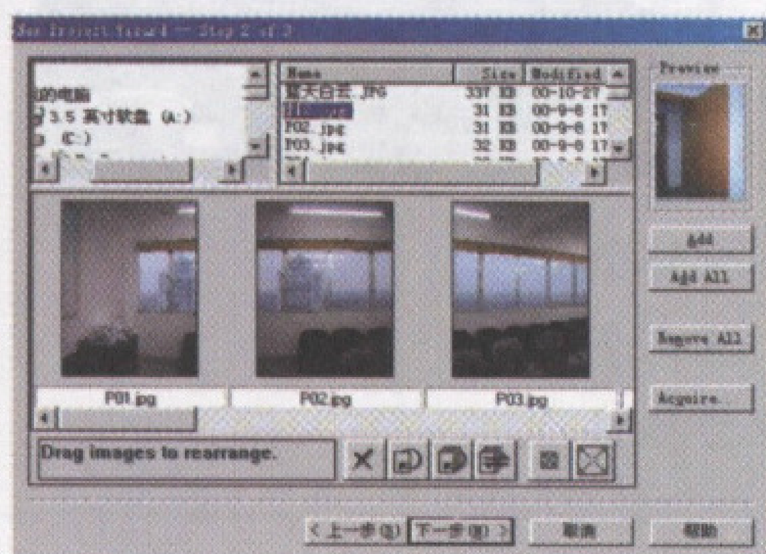


图 3

五、制作实例

下面以一个会议室的全景图制作为例，详细介绍其操作步骤及制作方法：

1.单击“New Project”创建一个新的任务项目，打开“New Preject Wizard（新的项目向导）”对话框，如图2；在“Project type（项目类型）”中选择创建360°全景图（也可选择创建大幅面长拼接图），在“Project name（项目名称）”输入项目名称“办公室”，然后选择保存路径，缺省路径为C:\Program Files\Ulead Systems\Ulead COOL 360\Project，如果需要，还可以在描述中输入一些说明文字，完成后点击“下一步”按钮。

2.在出现的对话框中选择多幅用于制作的图像，点击“Add（添加）”加入或用“Add All（全部增加）”加入某一目录下的全部图像，也可以用“Acquire（获得）”按钮从扫描仪、数码相机等外设中加入图像，如图3。加入后出现所选图片的一个预览窗口，可利用图中的几个功能图标按钮对相关图片实现删除、旋转、缩小、放大、改变排列顺序等调节。操作完成后按“下一步”按钮。

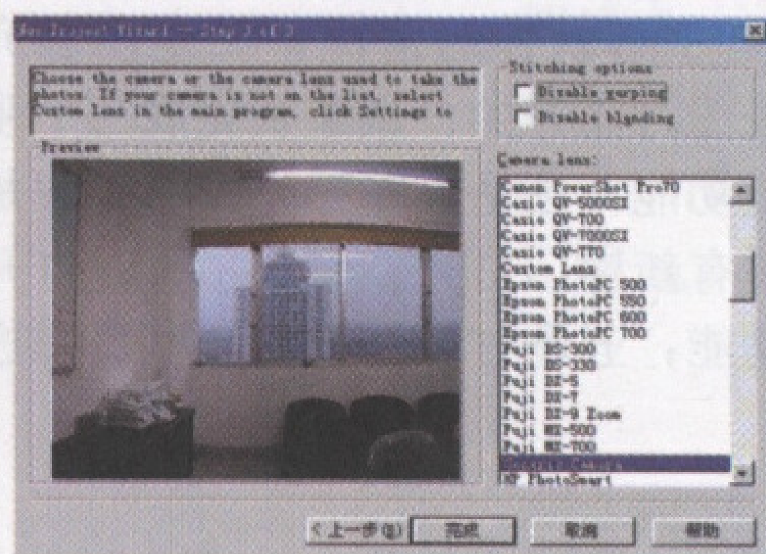


图 4

3.选择用于拍摄照片图像的相机镜头，如果相机镜头不在列表中，可选择程序提供的缺省镜头，也可自定义镜头参数，选择后单击“完成”按钮，如图4。选中“Disable warping（禁止弯曲）”复选框，浏览时无弯曲感；选中“Disable Blending（禁止融合）”复选框，则相邻两张相片连续成全景图可见其重叠部分，这两种效果可在图中左边“Preview（预览）”窗口中体现出来。以上两个选项最好不要选，以获得透视变形和边界混合的逼真效果。至此，已完成“Start（开始）”部分的操作，请按下“完成”按钮以继续。

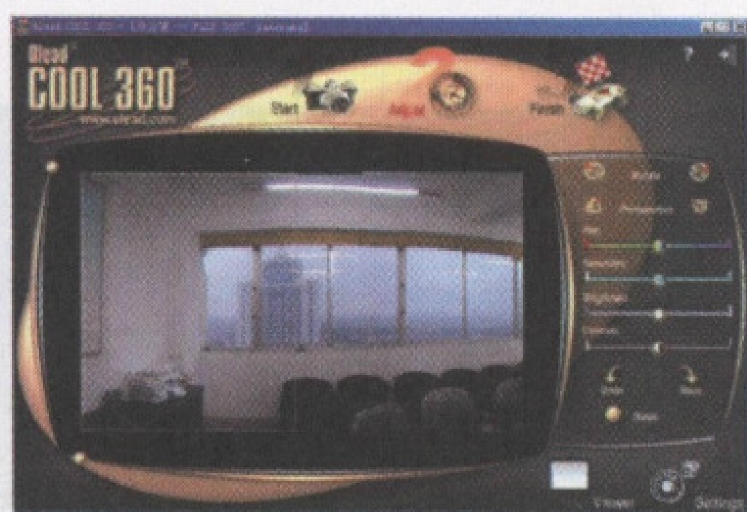
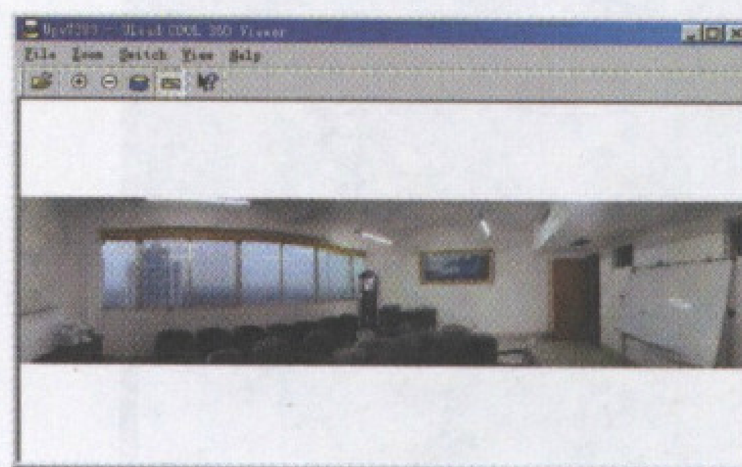


图 5

4.调整全景图。这时系统自动已进入第二个大步“Adjust（调整）”，系列图片基本上已经对位拼接完毕。如果对于拼好的图片中某一幅不满意，可单击该图片，在选项面板中调节参数即可。你可对每一幅图像进行旋转（Rotate）、透视效果（Perspective）、色调（Hue）、饱和度（Saturation）、亮度（Brightness）和对比度（Contrast）等进行调整，还可通过鼠标拖拽来调整各幅图像间的重叠程度。若对调整效果不满意，还可用“Undo”和“Redo”两个功能进行取消和重复操作。如果调整步骤太多，可用“Reset”按钮恢复调入图像的初始状态，如图5。

5.浏览。调整满意后，点击“Viewer”打开自带的浏览器进行预览（如图6）。预览时可用鼠标控制全景图运动的方向、速度和大小比例。

6.完成。到这一步就可进行结尾操作了，单击“Finish”按钮，显示如图7的操作界面，你可在多种保存输出方式中进行选择。按“Save（保存）”按钮，保存当前全景图；按“E-mail（电子邮件）”按钮，将当前全景图转换为EXE文件（内含Viewer观察器）并以电子邮件附件的形式发送，前提条件是该全景图已保存且设置了电子邮件帐号；按“Web（网页）”按钮，以Web页面的形式保存当前全景图，且可在Web浏览器（要求是IE4.0、NC4.0或以上的浏览器）中进行观看，就像用Viewer观看一样；按“Screen Saver（屏保）”按钮，设置该全景图为默认的屏幕保护程序；按“Print（打印）”按钮，以Flat Image（平面图）形式打印该全景图；按“Copy（复制）”按钮，将该全景图复制到剪贴板上以便其他程序调用；按“Export（导出）”按钮，生成一个可执行文件，执行它就可浏览全景图的内容。


图 6

如将它制作Web，将全景文件嵌入网页，单击“Web”按钮，出现如图8界面，在“File”输入文件名称，在“Output”选择输入路径，“Title”输入HTML标题，然后选择页面的宽度及高度，选择后单击“OK”按钮。

好了，全景图制好了，在页面中你可以打开看看，找到你刚才保存的路径，双击“办公室.htm”文件，就可以很好地享受你的创作了。为了能让IE、NC的浏览器具备浏览全景图的能力，必须安装相应插件。在安装Ulead Cool 360的过程中，安装程序会自动检测IE或NC，若检测到便会询问是否要安装相应的插件，选择“是”就可以了。你还可以将它上传到你的主页，增加主页的动感和美感，是不是很酷？

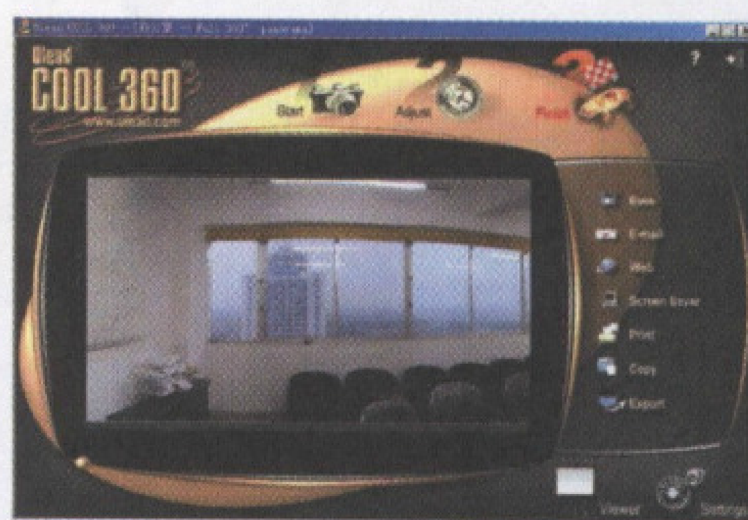
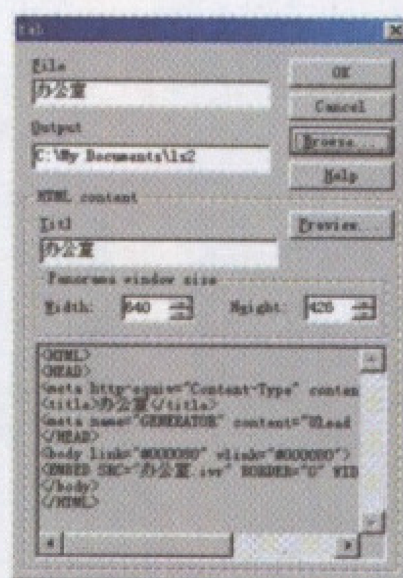


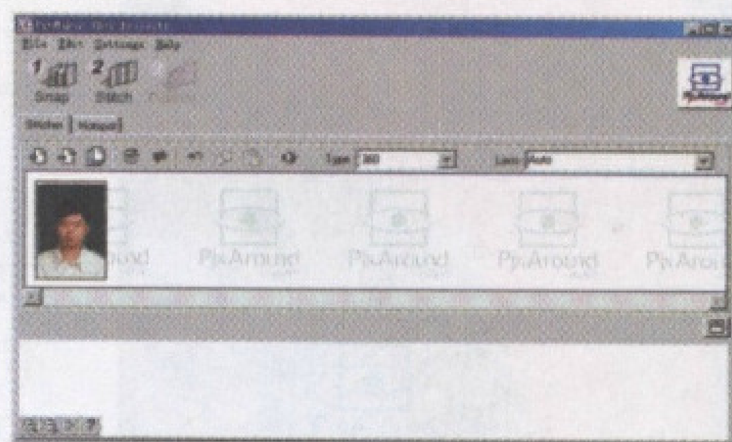
图 7

六、制作全景图的另一个软件——PixMaker

除Ulead Cool 360外，PixMaker也是一个很好的360° 全景图片制作软件，它可将描写一个环型场景的多个连续图片无缝地接合在一起，形成一个360° “场景”图片，可在网页上播放，使你的页面更生动活泼。如图9，PixMaker软件在网页上显示全景图片是靠程序本身提供的一个“Java applet”小组件，只要网页编辑者将这个组件放到与全景图页面相同的目录下，就可用常用的浏览器在网页上播放全景图片。这与目前流行的“Ulead Cool 360全景制作软件”不同，“Ulead Cool 360”制作的网页全景图片，需要浏览者首先下载一个“全景图观察器”插件才可以播放，相比之下，PixMaker使用起来更方便自然。PixMaker可很好地自动处理图片边界的连接，看不出任何接缝的痕迹。在你准备好一组连续场景图片的前提下，PixMaker只需几个简单的操作步骤，就可自动完成全景图片从制作到发行的全过程。它还可将全景图片生成到一个可执行的“EXE”文件中，可单独播放全景图像，将它用E-mail发送给你的朋友，使他们可以在远方欣赏到你制作的全景图像！


图 8

PixMaker的操作步骤相当简单，主要分为三个步骤。首先将你拍摄的照片输入到电脑中，选择用拍摄出来所用的镜头参数，接着开始让PixMaker进行缝图的工作，你可选择输出的是全环场效果或是部份的环场效果，最后则选择将图片以何种形式输出，你可选择输出为图片、网页或执行文件，多样化的输出规格让你可以视自己的需要进行调整。


图 9

如果需要的话，可到http://www.pixaround.com/index.php去下载。它功能全面，操作简单，智能程度高，执行速度快，制作质量好，更重要的是它是一款共享软件，无需交费，只要简单向开发者登记一下信息就可不受限制地使用。相关程序的使用细节在此就不再赘述，读者朋友可自行熟悉掌握操作方法。

踏歌而行

——卡拉OK大碟DIY

■上海 胡戈

光盘刻录机的普及，使得制作音乐CD的技术门槛降低了许多。在以前，卡拉OK爱好者们给自己做一张音乐CD简直是不可能的事情，而现在，你不需要四处求人或者花钱进录音棚，就能在电脑上做出一张由你自己演唱的歌曲唱片了。

本文讲的就是怎样在一台电脑上录音、制作卡拉OK音乐唱片。

一、硬件需求

有一些硬件设备你是必须要准备的：电脑，带话筒输入的声卡，光盘刻录机，话筒，耳机。

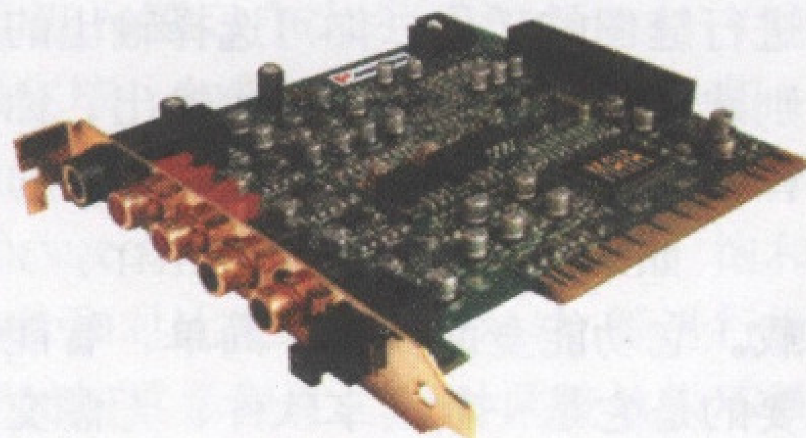
下面我来具体作些说明。

用于录音和音频制作的电脑，配置一定不能差。一般来说应该达到PⅢ级别，内存要达到128MB，硬盘转速7200r/m。这是因为音频工作的数据量非常大，对于机器的速度要求很高。

声卡方面，虽然现在几乎每台电脑都有声卡，但是我特别要提醒你，声卡的音质优劣，对于录音来说是至关重要的。我本人是搞专业音乐的，使用的声卡全是专业录音卡，这类声卡在电脑市场上几乎是看不到的，售价大约在两千到数万元之间不等。但由于专业声卡的应用范围小，而且软件兼容性不太好（几乎全部不支持AC'97规范），所以我并不向非专业音乐工作者推荐使用专业声卡。以我的经验来看，在普通声卡中，音质较好的是创新Audigy（带外置接口的版本），其次是创新的“古董卡”AWE 64 Gold和一块不引人注意的PCI 128，接下来是Live!等等。售价大约在100元左右的声卡的音质基本都差不多，用是能用，但在录音方面可以说都比较差，甚至可以用“惨不忍听”来形容。

如果有朋友对录音音质的要求特别高，那么我向大家介绍几款便宜的专业录音卡。但要提醒大家，专业录音卡不带有MIDI音源，而且有可能会有一些不兼容现象。首先向大家推荐韩国Audiotrak公司的一款叫做MAYA的卡（图1），这是世界上能找到的最便宜的专业音频卡了，大约1600元左右。在功能上它与普通声卡没什么太大的区别，但它的音质很好（除了带外置接口的Audigy外，没有任何普通卡可与之相比）。还有一款美国Aardvark的USB接口的声卡叫做USB3，音质更好，大约2800元左右。其余的带有话筒输入的专业声卡基本都在4000元以上了，当然音质也会更加专业。呵呵……

再来说说光盘刻录机。现在的刻录机已经很便宜了，而且质量都不错，大家可以随意挑选。但是需要说明的是，刻音乐CD（无校验码）跟刻数据光盘（有校验码）不一样，高速刻录的话可能会给声轨带来意想不到的噪音或者别的错误，一般来说最多用八倍速就可以了，建议刻录音乐CD的时候选择慢速。


图1 MAYA 声卡

话筒：能用专业话筒当然最好，不能的

话，可以去大的音响城找找比较正规点的卡拉OK话筒，如果你拿不定主意，告诉你一个诀窍：捡贵的买。另外，你还需要一个耳机，耳机的作用你会在下面看到。

最后，我还要说明一下，如果你家里有卡拉OK用的“混响器”——也就是用来接话筒的那个设备，或者能够插话筒的功放，这些东西也是用得着的，不要丢了。

二、软件需求

软件部分主要有录音软件和刻光盘软件。

录音软件，现在主流的专业软件有Pro Tools、Logic Audio、Cubase、Nuendo、Cakewalk、Sonar、Samplitude、Vegas Audio、Cool Edit Pro等。而很多人熟悉的Sound Forge由于不是多轨的，所以不能用于这个工作。我向大家推荐Samplitude，一方面因为它的品质绝对专业（售价750美元），另一方面是它的试用版本竟然是全功能的！而且能够使用90天！你有没有听说过一款售价高达750美元的专业软件具有让别人免费下载免费使用的全功能试用版的？没有吧！专业软件一般都不出试用版，而很多大众性的软件的试用版也取消了存盘等关键功能。我想，一个普通的中国家庭是不可能拿出几千块钱去购买一款录音软件的，所以，Samplitude自然是你的首选。

Samplitude的试用版的官方下载地址：http://magixus.magix.net/magixII/e/home.nsf/contentview/0d13efbcf0712ab488256abf004bb107

当然，其他的软件也可以使用，比如Vegas Audio、Cool Edit Pro、Sonar，都是容易操作而且功能强大的音频工具。

Samplitude作为一个专业录音软件，内置了烧录CD功能。但是由于它在烧录CD上的操作步骤比较特别一点，平常人不太容易掌握，所以我还是建议你准备一个独立的刻录软件。这方面我推荐德国的Nero，操作方便而且刻录的音乐音质好。在这里我要特别提醒你不要使用EasyCD这款非常流行的软件，用它刻录的声音很可能会发闷一点，这是我和我的多个同行都察觉到了的，具体原因我也不清楚，当然除了刻CD这一项外，它是非常优秀的。

三、硬件设备的连接和电脑的设置

如果你有卡拉OK混响器（或者功放），那么应该把话筒插到其上，然后把混响器的Line out（线路输出）与声卡的Line in（线路输入）连接起来。电脑市场里有卖各种连接线和转换接头的，可以确保他们不管使用什么样的接口都能够连接起来。

然后在电脑里，要将声卡的录音端设置成Line in，并且在回放端要打开Line in。设置的方法是：双击电脑屏幕右下角的小喇叭图标，然后点菜单 Options→Properties，选择“录音”，然后选中Line。同样也要在回放端打开Line，这样你才能在录音时听到你的声音。另外注意，专业录音卡的设置与普通声卡不太一样，请参照你的声卡说明书进行设置（图2、图3）。

如果没有卡拉OK混响器，那么可以将话筒直接插到声卡上的Mic in（话筒输入）口。如果接插头规格不对，只需要去电脑市场买一个转换接头来即可。同样也要在电脑里做类似上面的声卡设置，只是把“Line”换成“Mic”即可。

之所以要利用卡拉OK混响器，是因为普通声卡的话筒输入音质普遍比卡拉OK混响器要差很多。但如果你没有，也不必去买，因为与其花

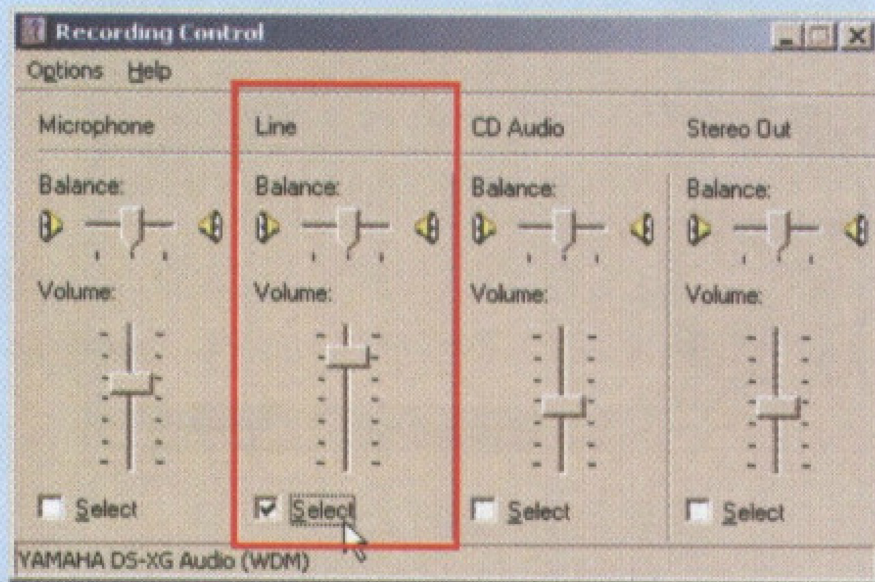


图2 选择Line in作为录音端

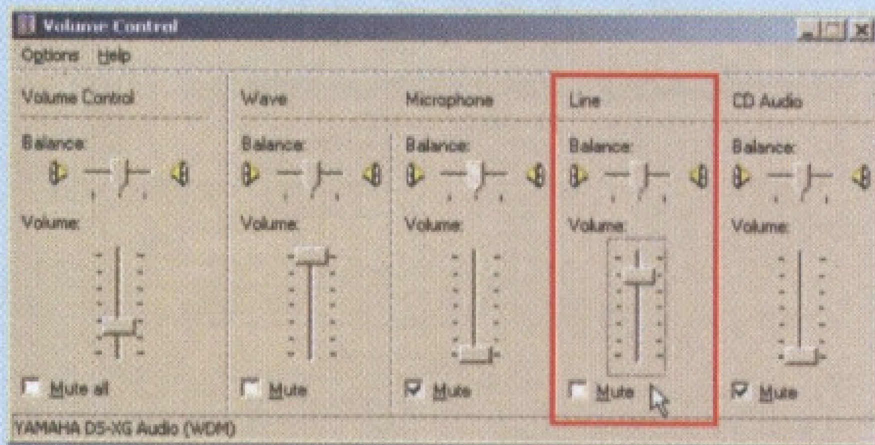


图3 打开回放端的Line in

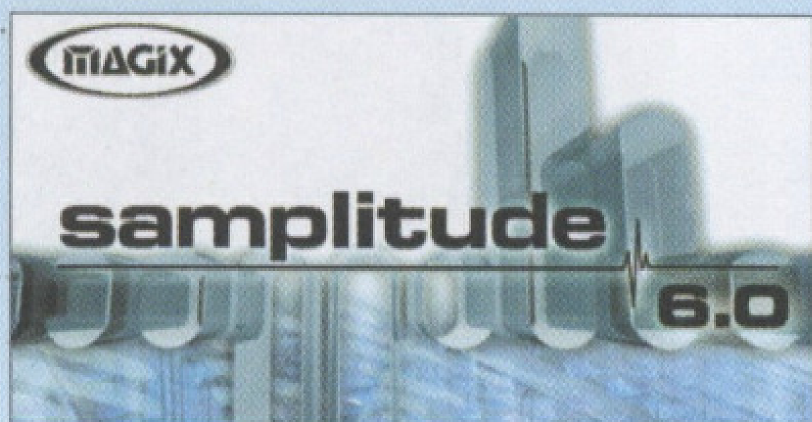
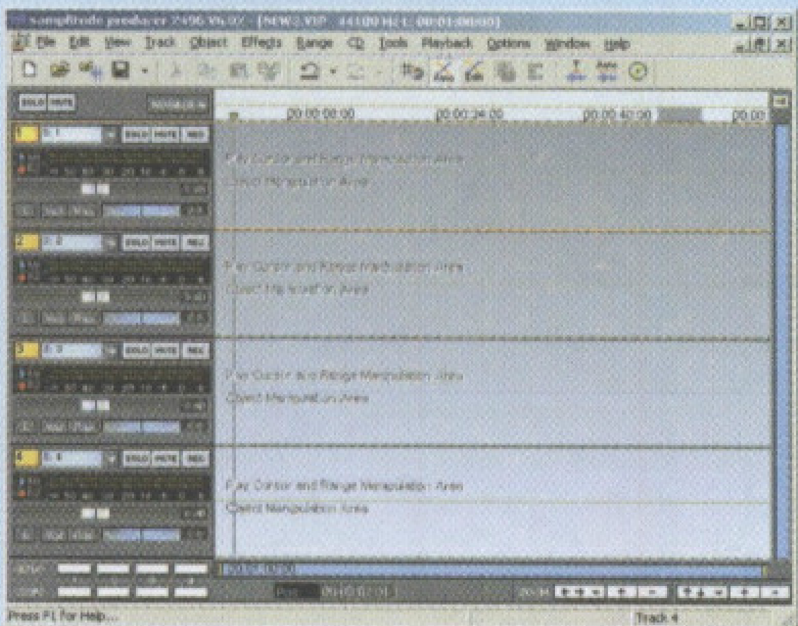


图4 Samplitude


图5 Samplitude主界面

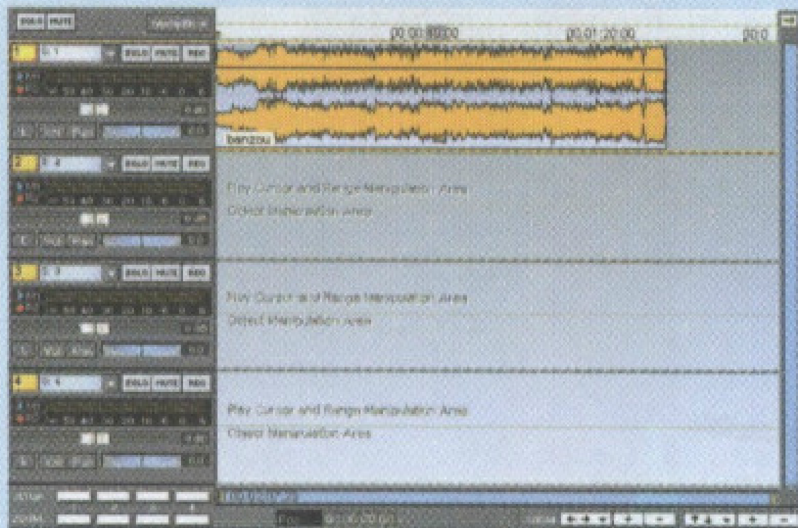
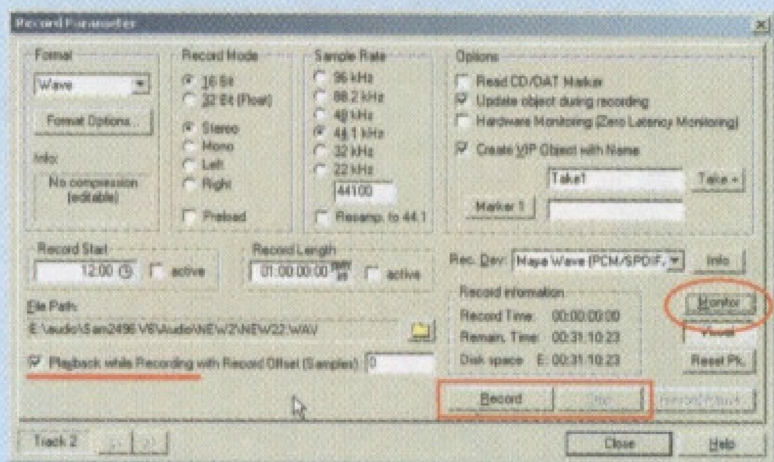
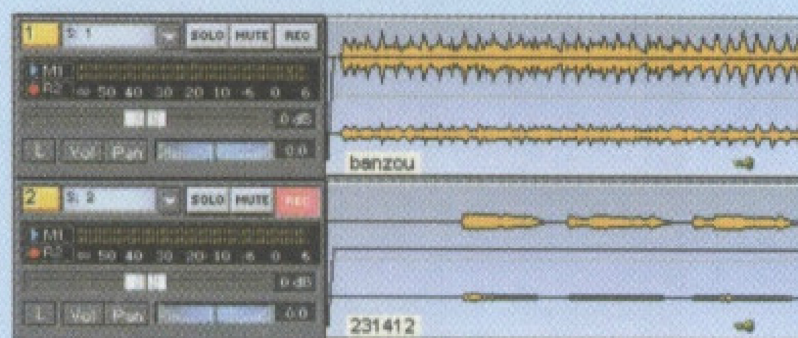

图6 载入伴奏声轨后


图7 开启录音预备键


图8 录音设置


图9 伴奏轨和人声轨

钱买一个混响器回来，还不如花同样的钱去买一块专业录音卡。

在录音演唱的时候，为了防止音箱里面放出来的声音被话筒拾到而形成正反馈（会引起啸叫等等），所以录音的时候你应该带耳机。大家在电视里看到专业歌手录音的时候都是带耳机，就是这个道理。耳机直接插到声卡的耳机输出口里。如果你的声卡没有耳机口那就惨了，不过普通声卡都有耳机口，倒是一些专业声卡可能会没有。

四、录音

我就以Samplitude为例来讲解录音的过程。其他录音软件的用法也是大同小异。注意，我是在假设你的伴奏音轨已经做好的情况下讲解的，如果你没有现成的伴奏声轨，那么你可以看看下面一个章节。

我简单介绍一下Samplitude（图4）。Samplitude有3个版本，完全版叫做Samplitude Producer 2496，简化版叫做Samplitude Studio，还有一个更简化的版本，仅用于音频编辑和CD刻录，叫做Samplitude Master。它是德国SEK'd公司开发的。后来被一家财大气粗的电脑软件公司Magix收购。不知道是不是因为Magix太有钱了，它竟然把Samplitude这样的价值750美元的专业软件拿去发布了免费的全功能试用版。

Samplitude是一个专业的多轨音频软件，具有无限轨道，无限Aux Bus，无限Submix Bus，支持各种格式的音频文件，能够任意切割、剪辑音频，自带有频率均衡、动态效果器、混响效果器、降噪、变调等多种音频效果器，能回放和编辑MIDI，自带烧录音乐CD功能。

下面就来详细讲讲录音过程。

打开Samplitude，在一开始的提示窗口或者File菜单下选择“New project（VIP）”（建立新的项目）。然后你会看到一个项目设置窗口，需作一些基本设置。一般来说，你可以这样设置：

File Path（文件路径），你要自己设置一个该工作项目的文件夹，以后你所有的录音材料都要放在这个文件夹里；Track Number（轨道数量）设成4轨就行了，这是因为录卡拉OK只需要这么多轨，多了你也用不上，其余的用预置的参数就可以了。

图5就是Samplitude的主界面。

下面就要载入你的伴奏声部了。你的伴奏声部应该是一个独立的Wave文件。载入Wave很简单，到File菜单下Open Project→Wave……，或者直接按快捷键W。图6就是载入好伴奏的情况：

接下来在另一条空白轨道上开启录音预备键（图7）。

然后，按电脑键盘上的R键，这是录音的快捷键，打开录音设置窗口。在这个窗口里，有一大堆设置选项。不要怕，绝大多数的设置都十分合理，不需要你去改动。只有两个地方需要你按一下，一是“Playback While Recording”（录音的时候同时播放伴奏）选项，要打上“√”，另一个是“Monitor”（监视录音电平）按钮（图8）。

然后，按下Record按钮，就开始录音了。大胆地唱吧，唱不好还可以改的。录完后，按Stop。

图9就是录完后的伴奏轨和人声轨。

如果中间有唱得不满意的地方，可以将之剪去，然后在新轨道里补录这一段。最后通过剪辑，将所有的声音连接起来。剪辑方面的操作我会在后面单独讲解。

五、制作伴奏音轨

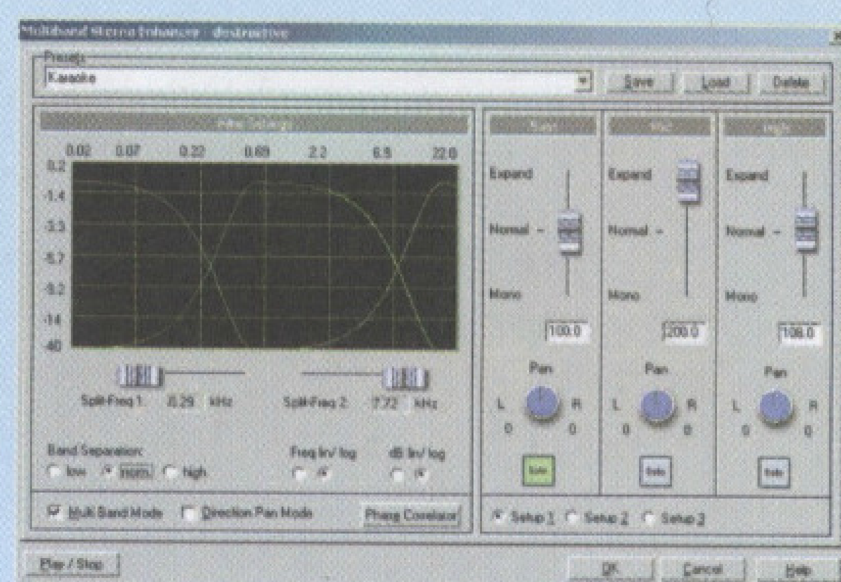
你最好是能够买到现成的卡拉OK音乐伴奏CD。

如果实在没有，那就只好想办法将原版本中的人声去掉，做成伴奏

音轨了。不要以为这样做能够得到正统的原版的伴奏，实际上从一堆声音里抠出某种声音，从科学道理上来说是不可能的，这就好比把某几种颜色混合在一起，他们形成了新的颜色后，你就不能把原来的某种颜色从里面单独分离出来了。

但是我们可以用一些特殊的办法，来制造人声被抹去的假象。这样，你就得到了伴奏音轨。

（这一段话是讲理论的，看不下去的话可以跳过去不看）这个办法就是左右声道反相。由于歌曲里的主唱的声音都在正中间，所以，如果我们把左右声道反相的话，那么中间的人声就会消失。但是与此同时，中间的所有声音全都会消失，包括贝司、鼓等习惯于安排在中间的声音。不过别担心，由于人声的频段比较窄，我们可以只把人声的频段给左右反相，其他的频段保持原样。这样能够最大程度地避免伴奏声音的消失。但即便如此，我还是要提醒你这种办法做出来的伴奏有可能会听起来挺难受的。虽然难受，但消除人声仅此一个办法，没有第二条路可走。


图10 消除人声

在Samplitude里面消除人声，具体操作起来很容易。运行Samplitude，在一开始的提示窗口里选择“Load Wave File”打开音频文件，或者点菜单File→Open Project→Wave。打开歌曲文件（Wave格式）后，直接点击菜单Effects→Stereo Enhancer（立体声扩展），打开立体声扩展效果器窗口。

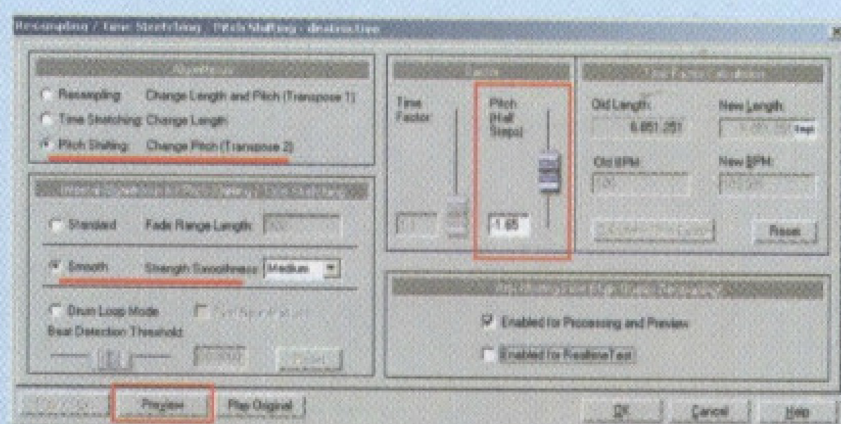
在立体声扩展效果器里的预置方案里（Presets下拉菜单），有一个Karaoke选项，这就是Samplitude为你设置好的消除歌曲里的人声的预置方案（图10）。

这个图里表示：分三频段对此音频数据进行处理，中间的频段（即人声集中的频段）进行反相，低频段和高频段不变。

处理完毕，存盘即可。

下面再来讲讲降调。有些时候你可能会嫌伴奏音太高了，希望降调。Samplitude也有这个功能。

打开伴奏Wave，点击菜单Effects→Resample，打开Resample/升降调窗口（图11）。


图11 升降调窗口里的设置

在这里面，选择Pitch Shifting（升降调），内部算法选择“Smooth”（平滑），然后在Factor里面拉动推子来进行升降调，往上是升调，往下是降调。按照正规的音乐规则，这里应该设置整数。最后，你可以按下Preview（预听）按钮来试听一下效果。设置好了以后，按OK键进行处理。

六、音频编辑

电脑音频工作站比起过去的专业音频设备来说，最大的优势就是剪辑功能异常灵活和强大。比如说，四句歌词，其中有一句（或者一个字）你没有唱好，那么你可以把中间这一句（或者一个字）剪掉，然后再录一次，利用剪辑技术，可以把这两次录音天衣无缝地联接起来。再比如某人唱歌找不准节奏，唱出的字总是弄不到“点子”上，没关系，利用后期剪辑技术，可以把每个字都拉到正确的时间点上，准确度不亚于麦克尔·杰克逊所唱。甚至，某某唱歌跑调，也可以在后期，使用连续变调处理技术，把跑调的地方拉回来。虽然后期音频处理技术并不能让一个五音不全的人变成帕瓦罗蒂，但是至少可以让一个人在电脑里“发挥”出比在KTV里面更好的水平。

最基本的剪辑操作就是拖拉音频块，在Samplitude里面，一个音频块叫做“Object”。注意，并不是每一个音频软件都将之称为Object，有的软件把它叫做Audio Clip（图12）。

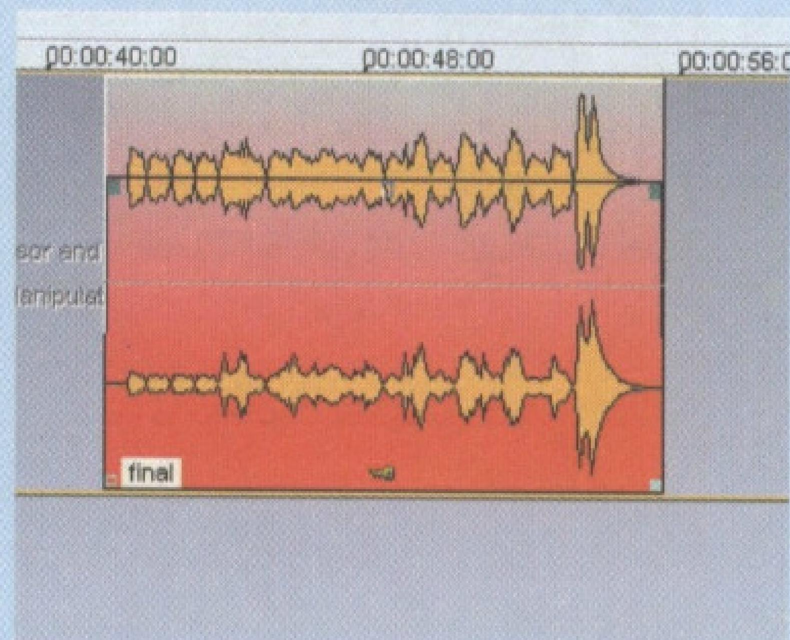


图12 一个典型的音频块

直接单击此音频块，它会变成红色，表示此音频块被选中，然后你可以直接拖动它到任何地方去。音频块还可以跨轨道移动。

注意，Samplitude有许多鼠标模式（mouse mode），在某些模式下，鼠标被赋予了特殊的工作任务，就不能执行“选择音频块”和“拖动”操作了。打开菜单Window→Mouse Mode Toolbar（鼠标模式工

具条），你会看到鼠标模式选择工具条，里面有很多鼠标模式（图13）。



图13 鼠标模式工具条

一般来说，我们都是使用“普通模式”（Universal Mode），也就是工具条里的第一个按钮。在这种模式下，鼠标有两种基本状态：当鼠标在轨道中线（横的）之上时，是移动指针状态，单击一下，指针就移动到了鼠标位置；当鼠标在轨道中线之下时，是音频块操作状态，单击，就能对音频块实施选择和移动操作了。

如果在移动音频块之前，先按住Ctrl键，那么就是执行复制操作了。

每个音频块都有5个操作点，用鼠标按住它们，可以执行不同的操作（图14）。

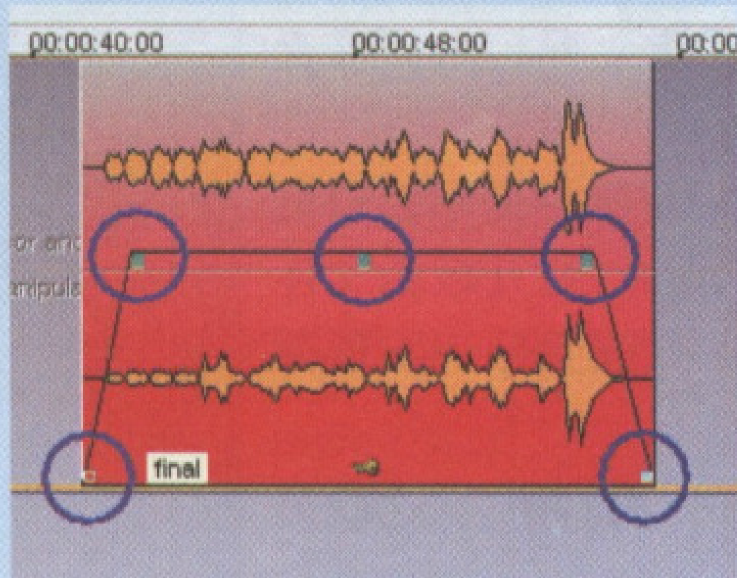


图14 音频块的5个操作点

上面正中间的点，能够上下移动，用于调节此音频块的音量。

下面左右2个点，可以左右移动，用于裁减音频块的内容。

上面左右2个点，可以左右移动，用于淡入淡出（也就是“渐强渐弱”——Fade in/out）设置。

这些操作都是非破坏性的，是可以逆转的。比如如果你裁减掉了一部分内容，只要在把这个点拉回去，那么原来“消失”的东西就会再次出现了。

如果想切断某个音频块，只要选中它，将指针放到你想切断的时间点上，然后点菜单Object→Split Objects，或者直接按快捷键T即可。被切开的部分将形成一个独立的音频块（图15）。

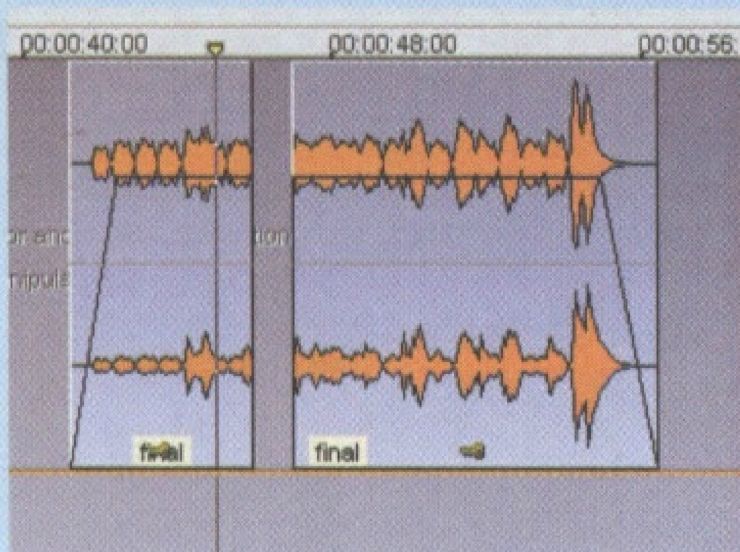


图15 音频块被切开

如果你的一段歌声里唱坏了一句，需要删掉的话，只需这样操作：执行两次切断操作，将中间唱坏了的这一句切成一个独立的音频块，然后删除之（直接按Del键）。

利用剪辑技术，我们可以多次演唱，然后将每次唱得比较好的部分拼接起来，构成一次近乎完美的歌唱。告诉大家一个小秘密，许多明星在进行歌曲录音的时候就是这样做的。

图16中，一共录了3次音，每次都在新的轨道里录，所以一共录了3轨，然后剪去不好的部分，拼接成了一次完整演唱。

不过在专业录音中，使用的比较多的是Punch录音模式（就是在同一轨道里进行覆盖录音，比较复杂一点，在这里我就不讲此法了），而不是像我刚才讲的新开轨道录音方式。两种方法的效果完全一样，后者可能还要好一些。之所以有Punch方式，是因为要节约轨道。在传统设备里，轨道数量是有限的，比如24轨。而Samplitude等等新型的多轨录音软件具有无限轨道，所以自然就可以不使用Punch方式了。

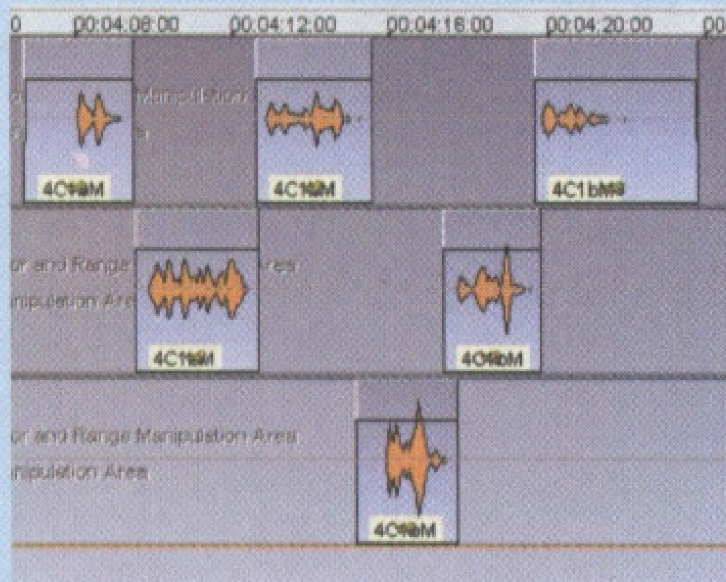


图16 由3次录音拼接而成的一个完整的唱段

对于跑调现象，由于纠正音高错误是一项比较有难度的专业技术活儿，所以我在此只简单介绍一下此类软件。现在使用最广泛的纠正音高错误的软件是Autotune，有越来越多的正规出版发行的流行歌曲CD里面使用了这个软件（不过主要是制造一种特殊效果），有些明星在演唱会上也“偷偷”使用它来实时纠正跑调。除此之外还有Voice Tweaker也是一款优秀的纠正音高和变调软件，功能甚至比Autotune更强，能够让人非常细致地手动修改音高。如果跑调严重，使用Voice Tweaker准没错。在我的“音频应用”网站（audioappz.org）里面有它的详细教程，感兴趣的朋友可以看看。

七、降噪处理

普通家庭缺少专业录音设备和环境，因此更多地寄希望于后期降噪处理。

噪音主要来自三个方面：声卡、话筒和录音环境。普通声卡具有很大的噪音，这是最主要的。在这里我要说明一下，声卡之所以有噪音，

并非是因为电脑内有什么电磁波干扰，而是因为声卡本身的设计、用料方面的问题。专业声卡都是低噪音的。把声卡噪音归咎于电脑是不对的。

要想获得低噪音的录音效果，最好还是从源头抓起——使用专业声卡和好话筒，并且在安静的环境下录制。当然，在后期进行降噪也行，但这项处理对原声是有伤害的，而且效果也是有限的。

在Samplitude里面降噪，首先采集噪声样本，然后分析噪声的频谱，最后使用FFT滤波技术把噪音消除。


图17 分析噪音

具体操作是：

首先找一段纯粹的噪音（你可以空录一段），然后划黑这一段。（找的时候可以按Ctrl+上下键来放大波形，这样就能看清噪音了）注意，用于分析的噪音应该是持续稳定的，不能有突变，而且时间越长越好（图17）。

然后点菜单Effects→Get Noise Sampler（分析噪音样本）。

接下来，划黑你要降噪的区域。

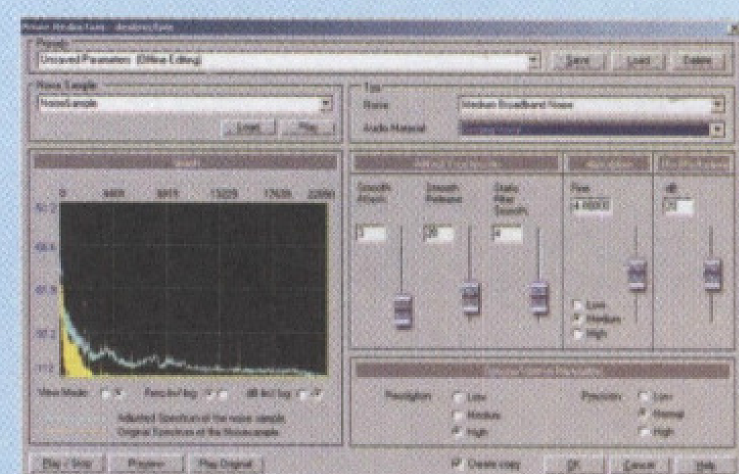
然后点菜单Effects→Noise Reduction（降噪）。你会看到降噪窗口（图18）。

这里的参数虽然很多，但是对于初学者来说，只需要把Type里的Audio Material选成Singing Voice（歌唱的声音）就可以了，还有就是Noise Sampler项目里要选择“NoiseSampler”。其余的都不要动，用它预置的参数就可以。等你熟悉了，就可以作些更详细的设置了。

下面请看处理之后的波形，噪声已经大大减少（图19）。

八、混音合成

录完音了，剪辑也剪好了，下面就要进行调整音量、美化声音、输出成品文件的工作了。


图18 降噪处理器

音量（Volume）、声像（Pan）（就是“左右平衡”）可以直接在主界面的左边控制栏里进行调整。

由于人声应该放在中间，所以你可以不必去调整声像。边听边调整，音量设到一个适中的值即可。

如果你嫌你的声音不够饱满，那么就应该给人声轨道加上压限效果器Compressor（它是动态类效果器中的一种）。

其实，现在的流行歌曲里，人声几乎全部都使用了压限器，这样的声音听起来会比较饱满和充实。压限效果器有独立硬件式的，也有软件式的。软件的压限器有很多，各种品牌的一大堆，Samplitude也有。不过我推荐使用美国Waves公司出品的Renaissance Vox这款专门针对人声的压限器，理由有三：1.性能极其出色，绝对的专业品质；2.操作简便，非专业人员即可掌握；3.具有全功能的15天免费试用版。要知道它可是价值两百美金啊！

Renaissance Vox是存在于Waves的Renaissance Collection 2效果器组合包里的一个效果器。Renaissance Collection 2的15天免费试用版官方下载地址是：

http://www.waves.com/download/3.2/WavesRenCol2.exe

Renaissance Vox效果器仅有3个参数设置：Gate、Comp和Gain。

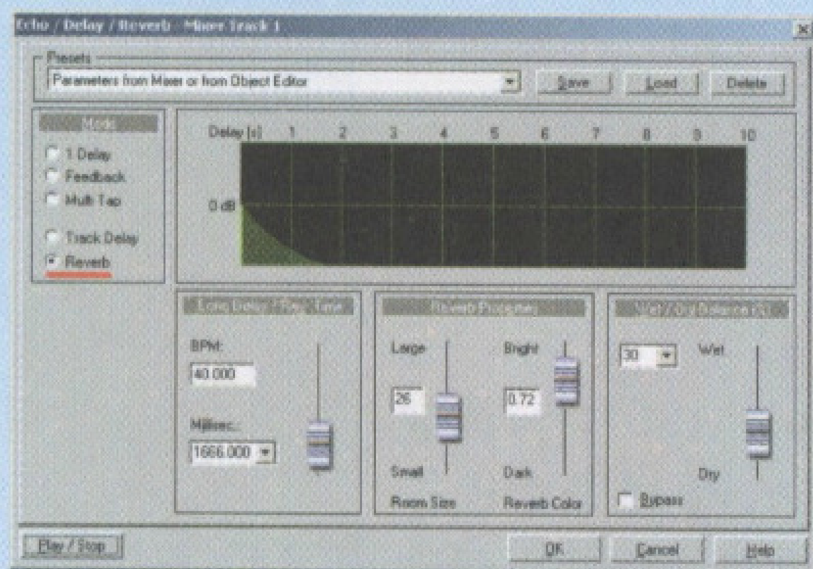
Gate就是专业术语里的“噪音门”，它可以过滤掉低电平信号（但不是降噪），一般来说这个值可以设在-60到-70dB左右（因为一般声卡的本底噪音就有这么大）。

Comp相当于其他压缩器的“阈值”，你可以把它理解成压缩程度。值设得越大，压得越狠，声音就越饱满。上面的红色的电平就表示压的程度有多大。这个值是最重要的，你应该边听边设置，力求声音饱满，但也不要过头，压得太狠，声音听起来就很难受。由于每个人的声音大小不一样，所以这个值也就没有一个确定的范围，应该以红色的电平为准，只要保持一定的压缩电平（3至10）就可以了。


图19 降噪之后

最右边的Gain是整个效果器的输出增益。如果没有特殊情况，应该


图20 Waves Renaissance Vox效果器


图21 混响效果器

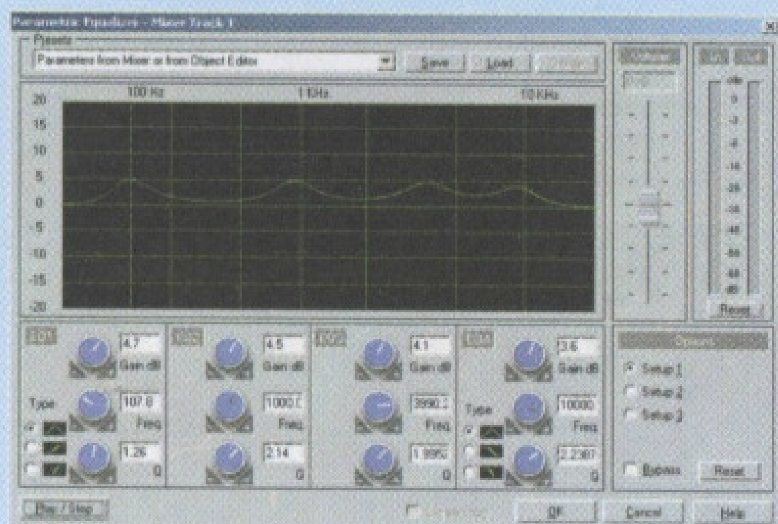
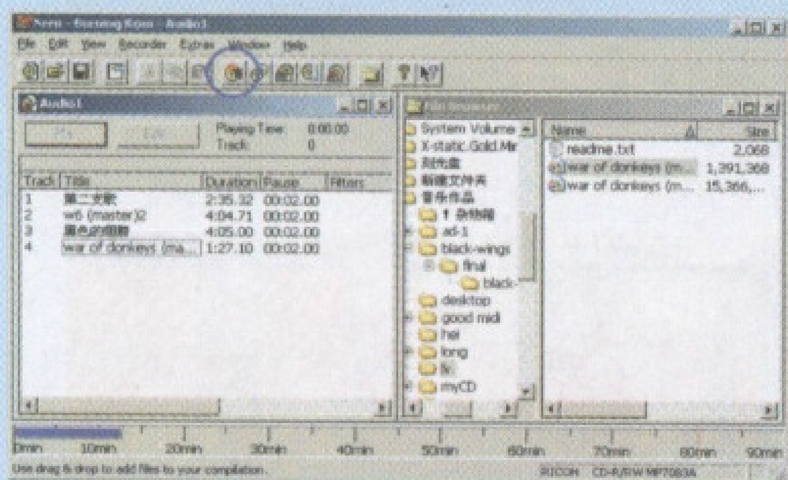

图22 EQ效果器


图23 做好之后的多轨项目


图24 Nero刻录CD

设成0。

简单吧？别的压限器都有六七个参数需要你设置，而这个Renaissance Vox由于只针对人声，所以取消了一些参数设置。使你用起来更方便（图20）。

补充一点：Renaissance Vox是DirectX平台的插件式效果器，不能单独运行，只能在Samplitude这样的支持DirectX插件效果器的主程序里面运行。在Samplitude里面打开此类效果器的方法是点击主界面左边控制栏里的DirX按钮，然后选择Renaissance Vox。

下面讲讲频率均衡（EQ）和混响。

在Samplitude里面按M键，会打开调音台，EQ和混响都在这个调音台里进行设置。

鼠标右键点击混响或者EQ旋钮，可以打开具体的设置窗口，进行效果设置。

图21是混响效果器界面。先选择Reverb模式，然后设置混响时间（Reverb time），混响空间大小（Room Size），混响色彩（Reverb Color）（明亮或昏暗），最后还有混响量。混响量不要太大，要让人声能够融入音乐里。混响时间一般设成1.5到2秒，空间和色彩应该靠近中间——对于多数卡拉OK制作来说。

EQ效果器分为四段，每一段都能调节增益（Gain）、频率（Freq）、Q值。你可以增强你的高音或者低音，使声音听起来更加漂亮。但不要过度，以免听起来不自然（图22）。

所有工作完成后，就像这样（图23）：

你还需要完整地听一遍整首歌曲，然后按下调音台里的音量最大化按钮。

这样做，是为了让你的成品音乐的声音达到最大，但又不至于过载。

最后你可以一次将所有轨道合并成一个新的Wave文件。首先划黑你的音乐的有效区域，在任何一个轨道里划都可以，只需要包含你的音乐头尾即可。然后点菜单File→Export Audio→Wave……后面就不用我说了吧。最后生成一个标准的Wave文件。

九、刻录CD

前面说过，Samplitude也能直接刻CD，而且效果很棒。但是做起来有点麻烦。所以我就给大家讲讲用Nero来刻CD的方法。

打开Nero，它会自动运行指导程序，按照提示，逐步选择Compile a new CD→Audio CD，最后就来到了Nero刻音乐CD的主界面（图24）。

只要在右边的资源管理器里将你做好的Wave成品依次拖放到左边的窗口里，然后在刻录机里放入空白CDR光碟，按下烧录按钮，一般来说无需作任何设置，即可以开始刻盘了。最后提醒你，请尽量不要用高倍速刻录，最高不要超过八倍速。

整个录制过程就是这样。如果你喜欢唱歌的话就大胆试一试吧，然后把你的CD给同学同事听听。要是五位听众中有四个人认为你比刘德华要强，不要犹豫，赶紧把CD寄给唱片公司。说不定一位新星就此冉冉升起……



中国共享软件

■北京 CoCo

虽然在山城重庆生活和工作了这么多年，CoCo的家乡却在南方的一个小镇。所以每到快过年时就拎上大包小包，乘飞机坐火车赶汽车，一路颠簸和疲劳，终于又能和父母、兄弟姐妹们团聚了，真是一年中最快乐的事情。在家中唯一的遗憾是以前跟随CoCo多年的那台Cyrix200已经告老还乡，无法再发挥作用了，所以CoCo在家中过了一个星期没有电脑和网络的日子。

人在重庆，有时工作和生活的压力使得我们经常忘记了自己，甚至会忘记了自己的追求和理想，每次在公司里工作或学习到深夜时，伸个懒腰，打开百叶窗，看着窗外那夜幕笼罩下的万家灯火，心里总有一种说不出的感动。推开窗户，一阵冷空气迎面扑来，立刻精神一振，回到电脑面前继续奋“键”疾书，也许只有熬夜的人才能体会到这种特殊的感觉吧。其实我们都是普通人，只有不懈的努力和拼搏才能对得起自己的理想。言归正传，来看软件（软件推荐信箱：hylwr@sina.com）。

文件误删除不用愁——文件恢复Undelete

版本： 2.8
大小： 200kB
作者： 崔明文
授权： 共享
平台： Windows 9X/NT/2000
主页： http://home.pchk.com/cui
下载： http://home.pchk.com/cui/myworks/undelete.zip

微软在DOS中都提供了一个外部命令Undelete，但是不知道为什么，在Windows中误删除一个文件却没有什么好的办法恢复。Undelete就是一个可恢复从回收站清除的文件的软件。原理和DOS一样，Windows在完全删除文件时只是将指向文件的信息抹掉，并不会真正删除文件数据，因此只要数据未被新建的文件所占据就可以恢复。根据删除时间及文件空间被占用的情况，软件使用“很低”、“一般”、“高”、“很高”来标明文件可能的恢复情况，标有“高”和“很高”的一般能完全恢复，标有“很低”的则一般不能恢复，标有“一般”的则不一定，有的可能只能恢复部分数据，但是这也给拯救文件带来一定的帮助，可以将扫描结果输出到打印机中。该软件为共享软件，一次只能恢复3个文件，如果想继续使用请注册为正版用户，注册费用为每个拷贝20元。

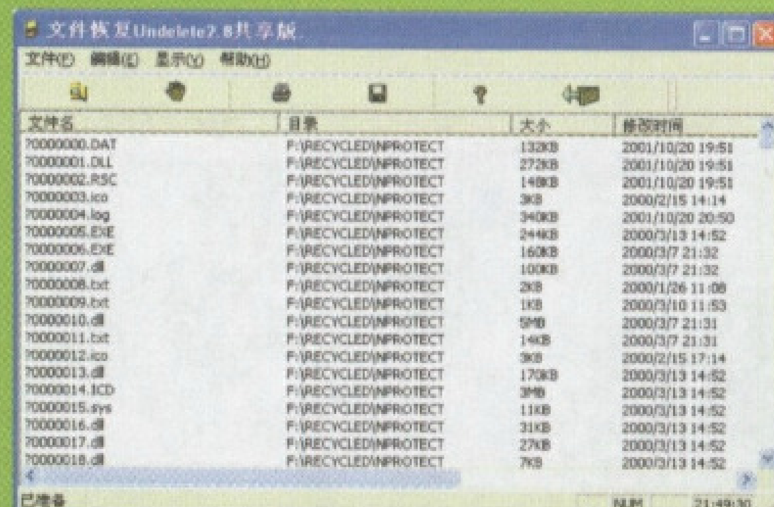
笔者点评： 说来也巧，正当CoCo在电脑面前写下介绍这个软件的文字后，由于一时的失误，将从网上下载的几十个Zip包误认为已经刻盘备份而使用“Shift+Delete”进行了删除，刚刚追悔莫及时想到了这个Undelete，赶紧用来一试，嘿，还真对得起咱的介绍:)，平时用不着，关键时可就起了大作用，借用一句广告词：“常备重要哦。”但程序暂时还未解决中文文件名的问题，屏幕上可能显示有乱码，希望能在以后的版本中改进。

NFO文件怎么办——ASCII Art Viewer

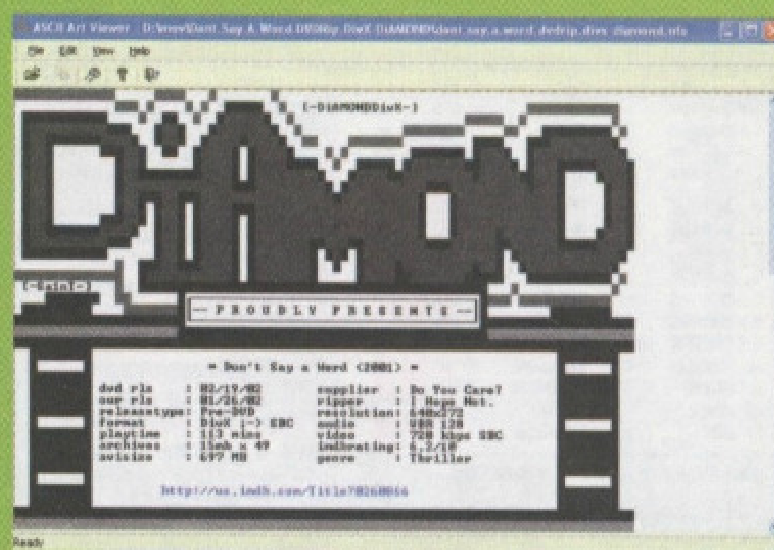
版本： 1.51
大小： 135kB
作者： Zhang-xiaolin
授权： 免费
平台： Windows 9X/2000/XP
主页： http://go8.163.com/xzhang/
下载： http://go8.163.com/xzhang/chinese/ascii_art_viewer/asciiartviewer_v1.51.zip

ASCII Art，在互联网上一种使用单纯字符来进行绘画的艺术，很多论坛网友签名、个人软件开发爱好者以及黑客都使用自己所设计的ASCII Art来表示在Internet上的身份。我们在网上下载的软件、电影中所带有的NFO说明文件绝大多数都是这种类型的文件，如果直接双击打开，会调用Windows的系统信息查看器，让你摸不着头脑，如果使用记事本或是Ultra Edit等文本编辑器打开，很可能看到一个个乱七八糟、没有规律的字符，虽然能看懂NFO说明文件的内容，但是却领略不到另一份精彩。ACSII Art View就是这样一款极佳的NFO文件查看器，让你充分领略到ASCII Art的绝对魅力。软件支持超级链接加亮和滚动功能，支持Unix风格文件，支持纵列模式选择和复制，同时支持词典软件鼠标取词，提供中英两种界面风格。

笔者点评： 绝对是另外一种精彩！CoCo在这里并没有夸大其辞，



文件恢复Undelete



ASCII Art Viewer

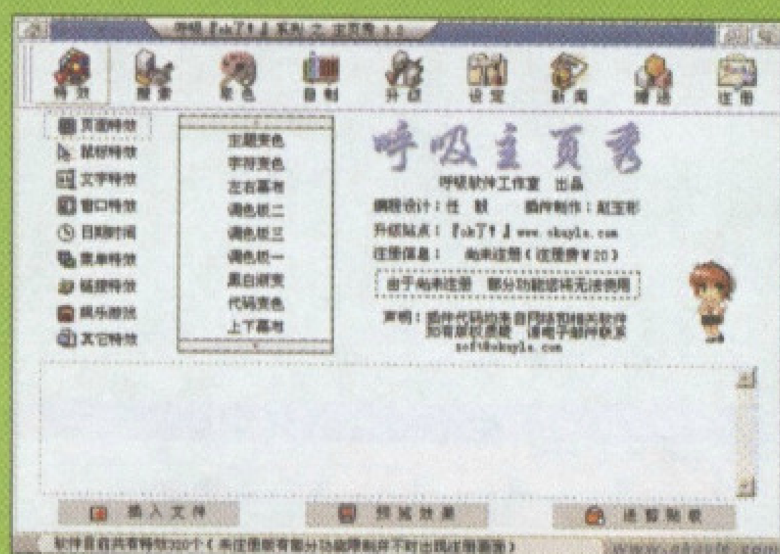
以前在网上下载软件和电影时，总是使用Ultra Edit等软件来查看NFO说明文件，总觉得那一堆堆乱码是作者搞错了，用了ASCⅡ Art View之后才知道原来文本也可以做得如此精彩。一个个充分展现个性的小组标志，让人简直不敢相信是文本做出的效果。如果你也和CoCo一样是一个超级软件和电影狂人，那可就要强烈推荐了，不瞒你说，现在CoCo没事就喜欢找各种各样的NFO文件用ASCⅡ Art View来欣赏，真可叫做“没事偷着乐”。

呼吸小秘书——OK啦

版本： 3.2
大小： 1.2MB
作者： 呼吸软件
授权： 共享
平台： Windows 9X/NT/2000
软件： http://www.okayle.com/
下载： http://www.okayle.com/softshow.php?did=okayle32

一个全方位的主页特效生成软件，让不懂主页Java Script、VB Script的网友们也能做出令人眼花缭乱的主页效果。该软件就像是一个大型软件主页特效源代码库，分“页面特效”、“鼠标特效”、“文字特效”、“窗口特效”、“日期时间”、“菜单特效”、“链接特效”、“娱乐游戏”、“其它特效”9个大类，在每个大类中都有各种不同风格和内容的特效提供选择。在你使用每一个特效之前，软件都提供了很详细的特效说明，有的特效能够进行一定的自行设定，如颜色、链接或是文本内容等，进行好设置以后，软件就会生成相应的Java Script或是VB Script源代码，只要按说明粘贴到相应的页面中即可，操作非常方便，初级用户也能够很快熟练，轻轻松松做出复杂而炫目的主页，何乐而不为呢。

笔者点评： 软件给人的第一印象应该是界面，本身是做主页特效的软件，界面设计也是非常漂亮和清秀，鼠标的形状、按钮的样式、动态的画面以及图标的风格都和我们平常见到的软件很不一样，同时对软件的功能也会增加几分信心。除提供大量的主页特效外，还支持搜索功能，你不用一个个去查看具体的特效了，输入关键字很快就能找到自己所需的特效。更为强大的是软件支持插件功能，这意味着任何人都可以随时为软件添加各种新的功能，我们看到很多软件现在都提供插件或编程接口，这样使得软件更加开放，同时随着爱好者的加入，软件的功能也越来越强大。为了方便用户的软件升级特别设置了自动升级功能，软件可像杀毒软件一样通过软件升级站点的后备信息判断当前的软件版本是否最新，如果有新的版本，软件将提示用户进行升级。同时呼吸软件为方便广大网友制作自己的个人站点，利用软件工作室的站点空间给大家提供了部分架设网站所需的建站用品，目前3.X版中提供了免费的留言本和计数器。

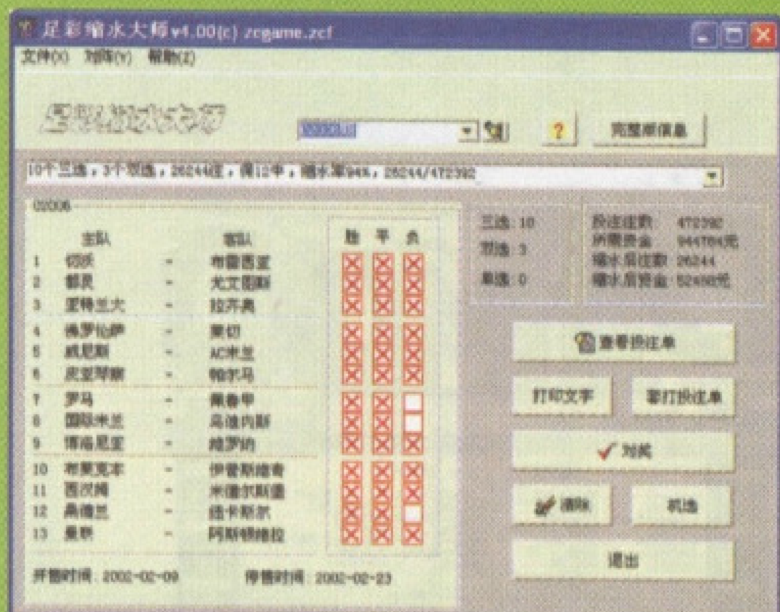


呼吸小秘书

有机会为什么不尝试呢——足彩缩水大师

版本： 4.01
大小： 1.4MB
作者： 王建华
授权： 共享
平台： Windows 9X/NT/2000
主页： http://www.fj168.com/zcshrinker
下载： http://www.fj168.com/zcshrinker/dl/zcsh411.zip

足彩缩水大师采用彩票旋转矩阵原理，大大减少了足球彩票的投注数量，平均缩水比率达到80%以上。例如：假设用户的复式投注单是1个三选、7个双选、5个单选，共需384注，需资金768元，如果采用缩水技术，1


足彩缩水大师

个三选、7个双选、5个单选只需48注，需资金96元，缩水率达到88%。如果复式投注单全对，可以确保12中，同时全中的可能性依然存在。采用缩水办法可以用少量的资金大大提高中奖几率。在足球彩票已进行的期数中有若干次二等奖的金额超过15万。而一等奖有很多次达不到10万元。因此没有理由小看二等奖。特别是急需第一桶金的广大中小球迷。足球缩水的数学原理同普通彩票所采用的旋转矩阵原理大不相同，具体可参看软件的说明文档。软件可高速精确打印投注单，免去手工填写大量投注单的麻烦，同时包含2002年全部14期足彩对阵数据。提供对奖功能、机选、打印投注单、投注存盘等功能，尽最大方便帮你赢得更多。

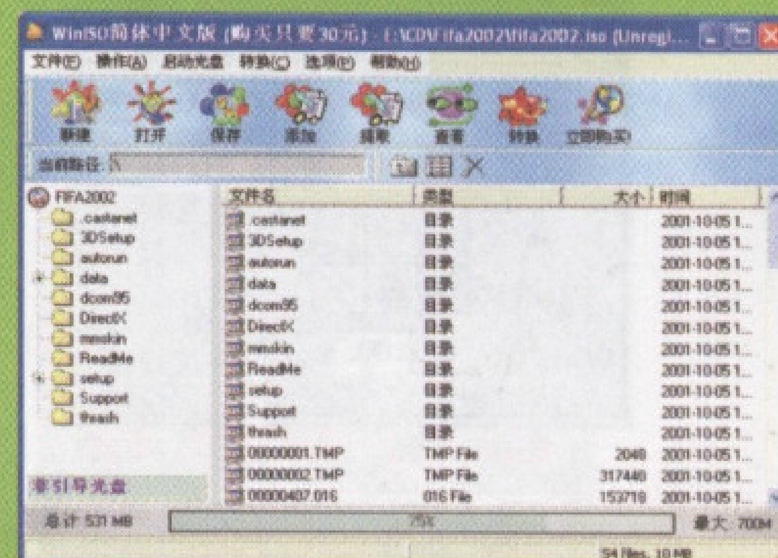
笔者点评：自从有了足球彩票以来，CoCo每个星期都会去买它一注，然后抱这张彩票盯住电视机屏幕，希望自己猜的比赛结果能和电视上的相同，遗憾的是，可能是惩罚CoCo这个“假球迷”，几乎是经常连50%的精确度都没有，但是屡战屡败的CoCo还是屡败屡战，真不知道幸运女神什么时候能光临CoCo的彩票，那么拥有自己的一台笔记本电脑就不是梦想了，呵呵（美梦中……）。既然足彩缩水大师能将我们从盲目的猜测中解脱出来，为什么不试一试呢，但好像每次下的注数目也不少，看来既然想中奖，没有一定的付出也不行。还是那句话，这里的选择只是参考的一种依据，如何去实践还要靠自己的头脑冷静分析来判断，谁也帮不了你，做自己的上帝吧。

轻松搞定光盘镜像文件——WinISO

版本：5.3
大小：800kB
作者：WinISO Computing Inc.
授权：共享
平台：Windows 9X/2000/XP
主页：http://www.winiso.com/cn/
下载：http://www.winiso.com/cn/winiso.exe

很多情况下我们都需要使用光盘的镜像文件，玩游戏时为了避免光驱和光盘的磨损，就将光盘做成镜像文件保存；光盘中有成千上万个文件需要拷贝，我们直接将其做成镜像文件减少文件拷贝的时间；做光盘产品时想时刻监视成品的质量，我们将其做成镜像文件，避免大量CDR的浪费……WinISO就是一款这样的光盘工具，它可转换CD-ROM镜像文件格式，并且可直接编辑光盘镜像文件，同时还直接支持可启动光盘。它可处理几乎所有的CD-ROM镜像文件，包括ISO和BIN。通过WinISO，可在镜像文件内部添加/删除/重命名/提取文件，可将其他格式的镜像文件转换为标准的ISO格式，同时也可从你的CD-ROM中创建ISO镜像文件。支持BIN/ISO/WAV/DAT文件之间的转换，兼容市面上流行的虚拟光驱软件。

笔者点评：如果有网友需要你一张光盘的内容，你该怎么办？将光盘上的文件直接传送过去？那很可能会遗失光盘轨道上一些特有的信息，当然最简便的办法就是做一个ISO镜像文件，它完整地保留了光盘上的所有信息，同时又能够被大多数虚拟光驱软件和刻录软件所支持，这也是很多下载网站所采用的基本方式。WinISO作为国产光盘镜像文件生成软件，我们看到了很多令人心动的功能，多种格式支持和转换使得你可以做到在使用中“与格式无关”，随意添加和删除镜像中的文件，可以让你自由地操控光盘。可以直接处理启动光盘启动信息，所有的ISO文件中直接添加/删除/获取启动信息，不再为启动盘的寻找而发愁了，当然如果你的经济条件能够承受，30元的注册费用换回的绝对是一款经久耐用的好软件，而且是国产的哦：）。


WinISO

本文介绍的部分软件收录于《锐》刊2002年第4期\BBX\下。

Photoshop 外挂滤镜大揭秘（二）



■宇风多媒体 凌懿

Photoshop作为图像处理软件中的老大，其强大的图像处理功能大家一直有目共睹。它不仅能为图片创造出绚目的效果，更能对图像进行合成及移花接木，达到理想的境界。但再强大的软件总有它的不足，虽然Adobe公司不断推出新的更完善的Photoshop版本，但总有那么一些地方不尽如人意，不得不说是一种遗憾。不过现在这种遗憾有方法可以弥补，那就是第三方厂商为其制作的外挂滤镜。

在介绍这些第三方外挂滤镜之前，我们先了解一下Photoshop外挂滤镜安装的一些技巧。Photoshop外挂滤镜基本都安装在其Plug-Ins目录下，安装的方法却有几种情况：

1.有些外挂滤镜本身带有搜索Photoshop目录的功能，会把滤镜部分安装在Photoshop目录下，把启动部分安装在Program Files下。这种软件如果你没有注册过，每次启动计算机后都会跳出一个提示你注册的对话框。

2.有些外挂滤镜不具备自动搜索功能，所以必须手工选择安装路径，而且必须是Photoshop的Plug-Ins目录下，这样才能成功安装，否则会跳出一个安装错误的对话框。

3.还有些滤镜不需要安装，只要直接拷贝到Plug-Ins目录下就可以使用了。

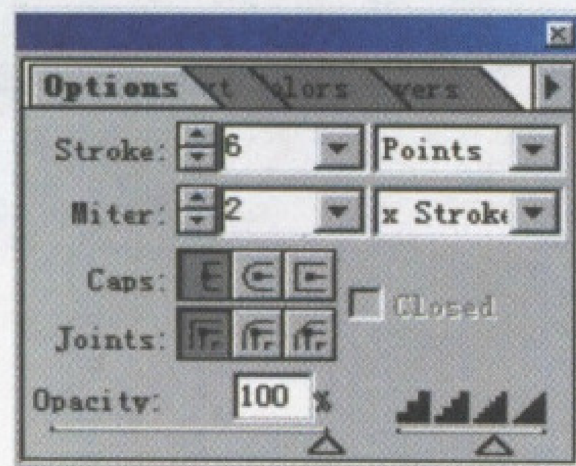
所有的外挂滤镜安装完成后，不需要重启计算机，只要启动Photoshop就能直接使用。打开Photoshop以后，你会发觉它们整齐地排列在滤镜菜单中。但也有例外，按上述情况1安装的滤镜会在Photoshop的菜单中自动生成一个菜单，而它的名字通常是这些滤镜的出品公司名称。

Photo Graphic v1.0

Photoshop强大的图片处理功能众所周知，但其对文字的处理却一直让广大爱好者头疼，虽然Adobe公司在最新版本Photoshop 6.0中对文字工具进行了加强，增加了一个变形的功能，但还有很多不足，特别是设计者想制作文字围绕圆圈的效果时会有无从下手的感觉，现在为大家介绍一个专门制作这个效果的Photo Graphic v1.0滤镜。

Photo Graphic v1.0是由Extensis公司出品，专门针对Photoshop文字变形的滤镜。

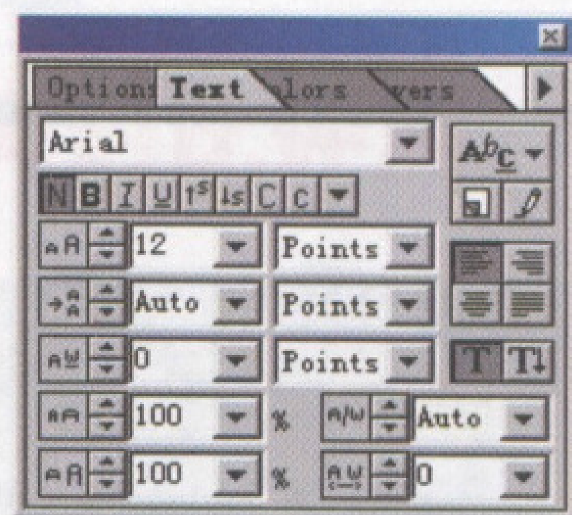
打开Photo Graphic v1.0滤镜，会出现一个界面。左边是工具栏，当中是工作区，右边是面板，最下面是控制条。



工具栏中的工具这里就不再详细说明，里面的内容在Photoshop中大家都见过，且功能与使用方法都相同，只有一个变形工具，它可对图像进行等比例的缩放调节。

右边有四个面板：Options（选项属性面板），上面有几个选项。Stroke（笔画），可对路径及圆形、方形等进行边框调节。Miter（程度），可对路径的弯曲程度进行设置。Joints（接缝），可对方形或路径接缝处进行方角、圆角等设置。Closed（关闭选项），可把没有闭合的路径进行闭

合。Opacity（不透明性），可设置路径的透明度；Text（文本属性面板），可对文字进行字体设置、大小设置、文字的形状设置、文字间距、行距设置等，这里就不逐一介绍了，它也与Photoshop里的文字属性使用方法相同。不过要特别介绍文字面板右上角的两个按钮，一个是新建文本按钮，可修改文字的默认属性；另一个是铅笔按钮，可添加用户自己设定的文本属性，以备下次使用；Color（颜色属性面板），可对颜色进行设置；点击右边的三角按钮会弹出选项，可设定颜色的模式，有CMYK、RGB、HSB、WEB等各种模式，还可置入颜色与替换颜色，并能重新排列面板中的颜色；Layers（层属性面板），它的原理及使用方法和Photoshop里层面板的属性一样，这里不再具体说明。



最下面的Control Bar（控制条），可控制标尺的显示、存储效果、置入效果等；在右边有三个按钮：Cancel（取消）、Apply（应用到图像）、Apply to new layer（应用到创建的新层上）。

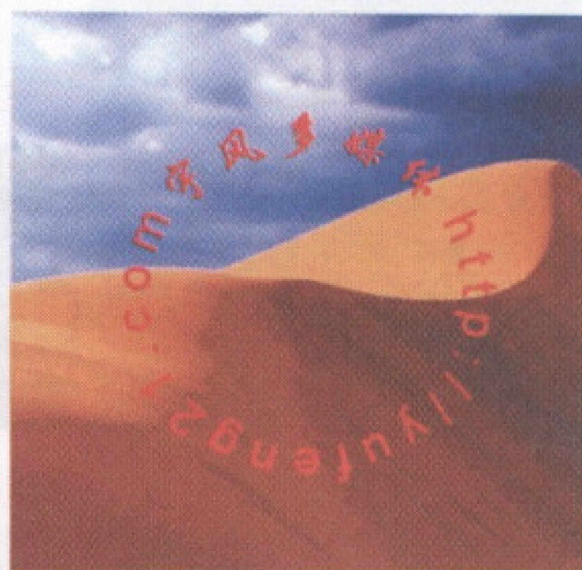
在了解Photo Graphic v1.0滤镜的功能后，让我们开始制作文字围绕圆圈的效果。

1.打开Photoshop目录下的山丘图片，选择Photo Graphic v1.0滤镜。

2.使用圆形工具，按住“Shift”键在工作区内创建一个正圆，把前景色与背景色设定为None（无颜色填充）。

3.选择文字工具，移动鼠标，在圆的边框上鼠标会变成文字输入符号，输入文字，并拖动文字到合适的位置，填入你需要的颜色。这样就实现文字围绕圆形的效果了。

（效果如右图）



一个在Photoshop中很难做到的效果，有Photo Graphic v1.0帮助就这样轻松地实现了。该滤镜还可对文字进行其他形式的围绕，如围绕方形、多边形、曲线等效果，这里就不一一细说。Photo Graphic v1.0滤镜下载网址：http://software.hnpost.com/picture/tailor/extensis%20photo%20graphic.htm

Ulead Type.Plug-in 1.0

文字效果在设计中是一个很重要的部分，好的设计师能用一些文字效果把整个画面的气氛衬托出来，甚至起到画龙点睛的作用。但在Photoshop中制作文字效果却是一个较复杂的事情，它需要熟练掌握通道、滤镜等各方面技巧，这对于初学者和普通用户来说很头疼，这里为大家推荐一款简单宜用的文字滤镜：Ulead Type.Plug-in 1.0，它能简单快速地为用户生成许多文字效果。



Ulead Type.Plug-in 1.0滤镜是友立公司出品的一款专门制作文字效果的滤镜。其使用很方便，用户只要在Photoshop中输入文字，然后选择该滤镜，会跳出一个对话框：提示文字层必须栅格化才能使用，如使用的话文字将不能再编辑。按“确定”按钮进行文字层栅格化并进入Ulead Type.Plug-in 1.0滤镜的界面。

打开Ulead Type.Plug-in 1.0后会看到一个很直观的界面。左上方是直接预览窗口，所生成的各种文字效果能直接在预览窗口中观看；右上方是参数设置，可对每个文字效果进行参数的调整；下方是效果窗口，里面有很多效果可供选择。Ulead Type.Plug-in 1.0里预先为用户设计好了15种效果，有渐变效果、孔效果、玻璃效果、金属效果、浮雕效果、浮雕→轮廓效果、浮雕→纹理效果、水泥效果、沙子效果、照明效果、火焰效果、雪效果、氖光效果、图章效果，每个效果都有相应的参数设置，这里就不一一说明了。最下面一行有6个按钮，分别是：确定、取消、载入（可从Ulead



Type.Plug-in 1.0的滤镜库里载入一些优化的效果）、添加（可把设置好的效果参数添加到滤镜库里，以备下次再次使用）、帮助、关于按钮（Ulead Type.Plug-in 1.0的版本信息及公司网址）。该滤镜下载网址：http://61.134.4.193:8088/image/filtereffect/uleadtype10.exe



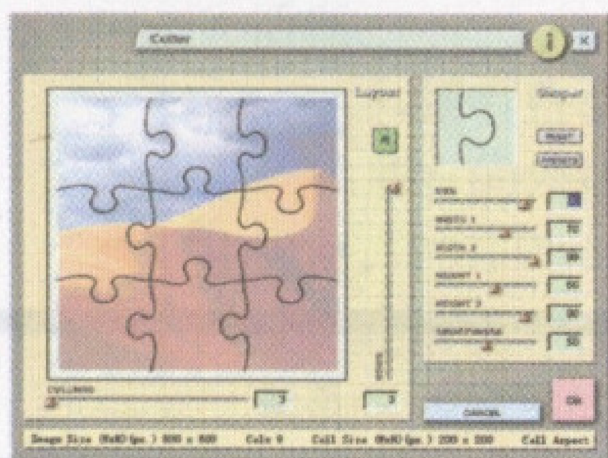
PageCurl

经常有朋友问我，为什么在Photoshop中没有像CorelDraw里一样的卷页效果，他们常会为制作不出这个效果而放弃一个很好的创意。这里为大家特别介绍一款专门制作卷页效果的Photoshop外挂滤镜PageCurl。Page Curl由AV Bros.公司出品，专门制作卷页效果的，这里将用实例来为大家讲解。



1.打开Photoshop目录下的山丘图片，选择Page Curl滤镜。

2.Page Curl的使用界面分为左右两个部分：左边部分是图像预览区，大的预览区内的图片上有四个小三角，可分别控制卷页的方向。下面有两个小的预览窗口，显示图像正面与图像背面。最下面的“Front→Back”按钮可对图像正背面进行互换，“Oefine Back”按钮可为图像背面添加颜色。右边部分是参数设置区，Angle（角度）设置为58，Level（水平）设置为60，Twirl（旋转）设置为20，Radius（半径）设置为30，Obliquity（倾斜度）设置为10，Opacity（不透明性）设置为100，Highlight（加亮区）设置为2。下面的Save、Load按钮可对所设置的卷页参数进行保存及载入。按“Apply”按钮，一个卷页效果就这样完成了，大家是不是觉得非常方便简单？Page Curl下载网址：http://www.swcool.com/swcool/

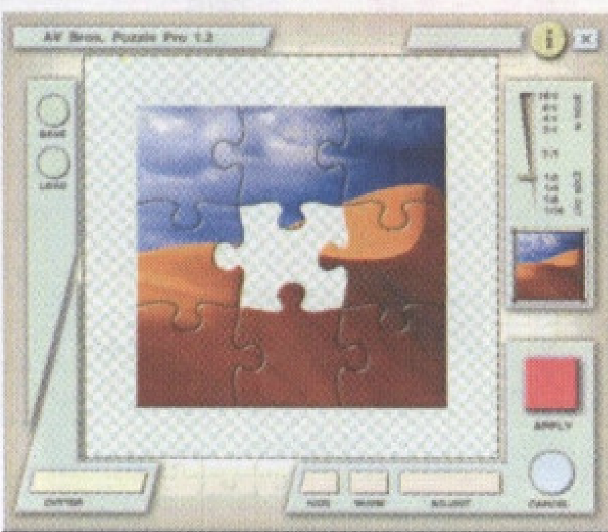


Puzzle Pro 1.2

拼图大家都玩过，一块块拼起时的兴奋与完成整幅拼图后的成就感是否让你难以忘记？AV Bros.公司特地为广大的拼版爱好者设计了一款专门制作这个效果的Photoshop外挂滤镜Puzzle Pro 1.2。

下面我们还是结合实例为大家介绍这款让人兴奋的滤镜。

1.打开Photoshop目录下的山丘图片，选择Puzzle Pro 1.2滤镜。



2.Puzzle Pro 1.2滤镜的界面也同样分为左右两个部分。左边是效果布局部分，主要有图像预览窗口，Columns（拼图的纵向数）设定为3，Rows（拼图的横向数）设定为3；右边部分是造型设定部分，有一个小的预览窗口，里面显示拼图的弧度。旁边有两个按钮，Reset（重新安排）和Presets（预先调整：可选用预先设计好的造型）。Size（尺寸）设定为90。Width1、Width2（可对拼图的弧度大小口宽度进行设置）分别设定为70、100，Height1、Height2（可以设定拼版弧度的高低）分别设定为60、90，Somoothness（对拼版的弧度进行整体调整）设定为50，按“OK”键。

3.进入下一个界面，调节右边的Zoom In/Zoom Out滑动条，将图像调整到全部显示。把鼠标移到中间操作区内，点中一块拼图，按“Hide”（隐藏）或按键盘上的“Delete”按钮，被点中的部分就消失了。按“Adjust”（调整）按钮可进行更进一步调整（在这里就不详细说了，大家可以自己研究一下）。


缺的一块在那呢？

4.按“Apply”按钮。拼版效果就完成了。

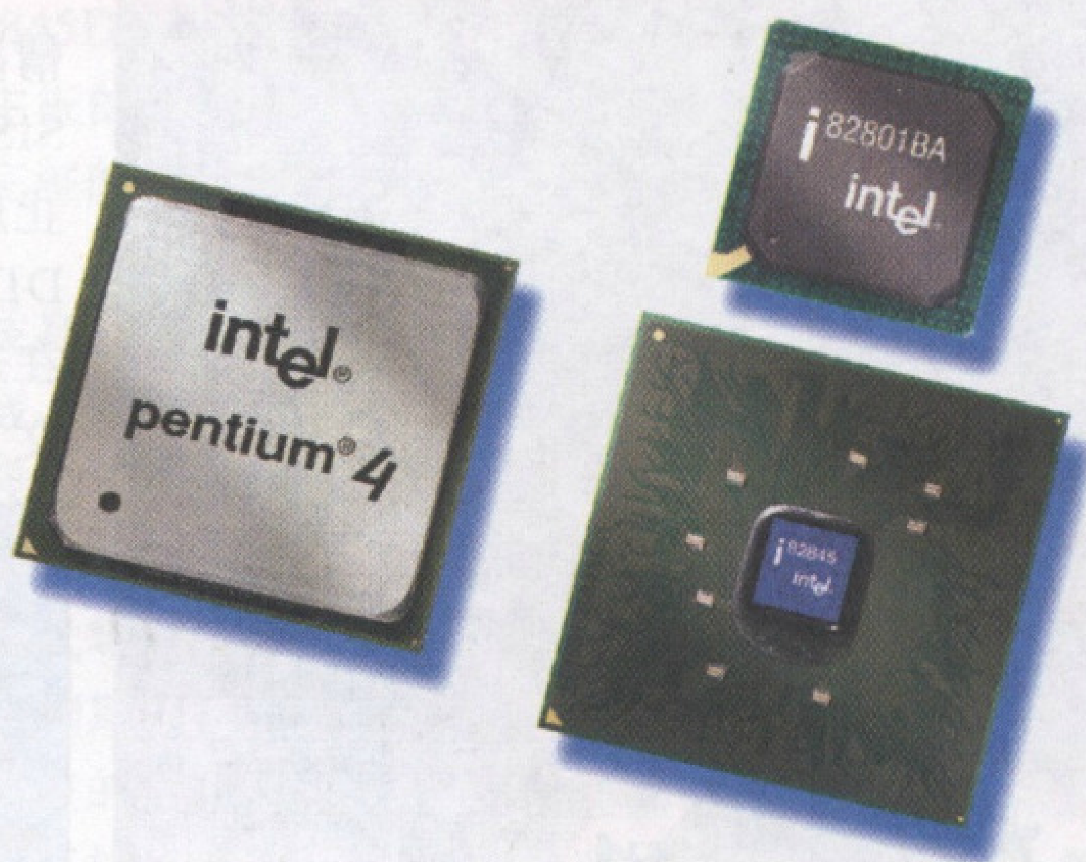
Puzzle Pro 1.2滤镜下载网址：http://www.swcool.com/swcool/

Photoshop在图像处理软件中的绝对主力位置，不仅是Adobe公司强劲的技术实力与Photoshop本身强大的功能所决定，更因为有着这些第三方厂商为其生产的出色的外挂滤镜。这里只为大家介绍了其中的几款，还有更多更优秀的滤镜等着大家去领略，去体会设计海洋中的奇妙世界。

当P4遇上DDR



——12款英特尔845D芯片组主板横向对比评测



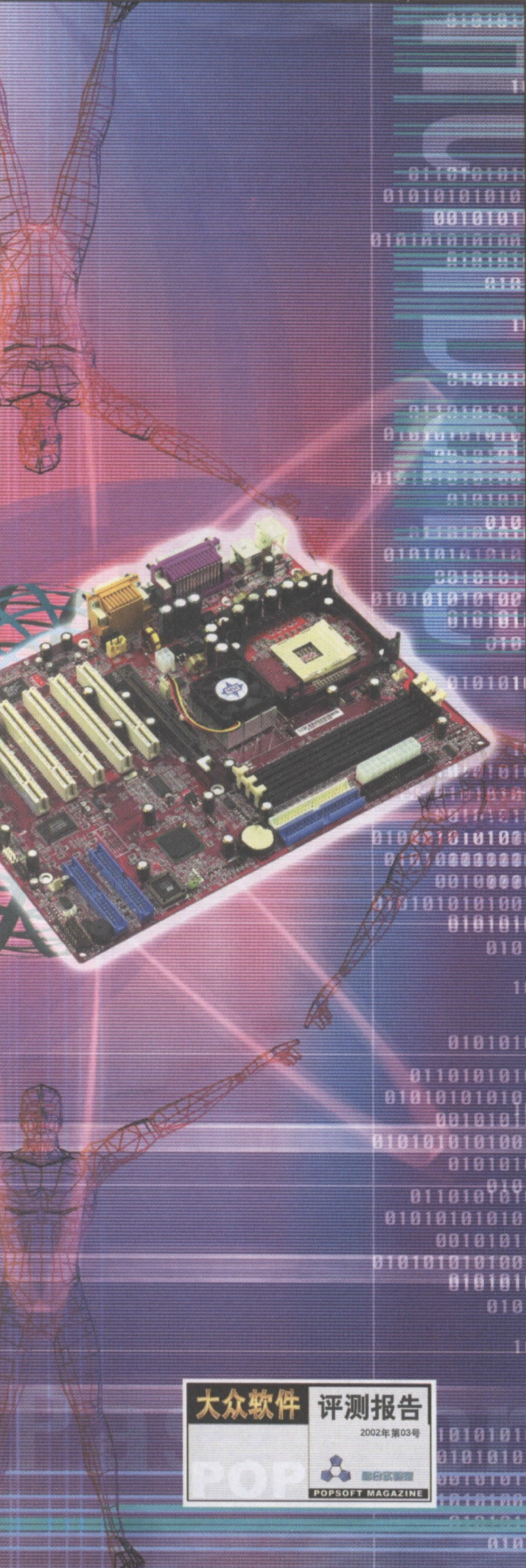
看起来英特尔公司似乎是一个没有“原则”的公司，从赛扬的转变到CPU插槽的接口形式，从系统外频的提升到CPU内置多媒体指令集的更新，这些年来的所有经历都证明英特尔公司从来不是那种一条道走到黑的“傻冒”。毕竟跟赚钱相比，“面子”问题就显得很不那么重要了。

但是这次英特尔公司在RDRAM的问题上表现出了超乎寻常的决心，它曾经在相当长的一段时间里坚定地宣称P4非RDRAM不娶，并在芯片组的问题上只给用户提供了i850这一种选择。当然这一切的背后所包藏的是英特尔企图利用P4+RDRAM的封闭联盟将竞争者们封杀在旧的时代里面，从而使自己能够一骑绝尘，在IT大萧条的年代里继续大赚其钱。

不过市场并不会乖乖地跟着英特尔的指挥棒转动，来自于AMD和VIA的强大压力使得英特尔如坐针毡。于是人们便又看到了那条十分熟悉的转变轨迹——英特尔先是强行降价将P4打入主流市场，极力压缩AMD的生存空间；而后又推出i845芯片组，试图利用P4+SDRAM的组合隔绝人们对于DDR的关注；但是P4+SDRAM的解决方案并未被市场所接受，因此英特尔不得不正视DDR的威胁，在付出惨痛代价之后推出i845D芯片组，在主流市场开始了全力拚杀。

那么这些年来为什么英特尔公司好像是不断地犯着一个又一个的决策错误？为什么人们看到英特尔公司一次又一次地被碰得头破血流却仍然乐此不疲？是他们的决策人员素质太差吗？答案显然是否定的。因此在这里我们想提醒那些正在享用着英特尔公司提供的“物美价廉”的最新技术的人们——感谢竞争，竞争给市场带来活力；警惕垄断，垄断只会损害所有消费者的切身利益！

本文导读



P4：2001年PC市场上最风光的CPU。
DDR：2001年最成功的内存。
P4+DDR……

可以想象，当P4和DDR搭配起来的时候，会出现什么样的情况：从2001年9月到12月，共有4家芯片组厂（Intel、VIA、SiS、ALi）为P4和DDR推出它们的解决方案，这也是到目前为止所有的P4 DDR芯片组。在短短的4个月里，一共有7种P4 DDR芯片组推向市场，这样的速度是没有先例的。可以想象，在这块美味的蛋糕中间，一定充满了浓烈的硝烟气息。在进入正文之前，让我们先来看看这7种芯片组的简单情况：

芯片组	Intel 845D	VIA P4X266	VIA P4X266A	VIA P4M266	SiS 645	SiS 650	ALi Aladdin P4
发布日期	2001年12月	2001年9月	2001年12月	2001年11月	2001年11月	2001年10月	2001年12月
北桥芯片	Intel 82845	VIA P4X266	VIA P4X266	P4M266	SiS 645	SiS 650	ALi M1671
南桥芯片	Intel 82801BA	VIA VT8233CE	VIA VT8233CE	VT8233C	SiS 961	SiS 961	ALi M1535D+
最高FSB支持	166MHz	180MHz	180MHz	180MHz	180MHz	180MHz	200MHz
内存频率	100/133	100/133	100/133	100/133	100/133–/166	100/133	100/133
最大内存容量	2048MB	3072MB	3072MB	4096MB	3072MB	3072MB	3072MB
最大内存插槽	3	3	3	3	3	3	3
ATA 100/133	是/否	是/否	是/是	是/是	是/否	是/否	是/是
最大USB插槽	4	6	6	6	6	6	6
USB 2.0支持	否	是	是	否	是	否	否
最大PCI插槽	6	6	6	6	6	6	7

如果单从参数来看，实在没有理由对本文的主角——i845D表示太大的乐观：了无新意的南北桥架构，所使用的芯片和它的“兄弟”i845一模一样，最高外频只有166MHz，最大内存容量只有2GB，不支持USB 2.0、ATA 133、PC 2700……目前来看，i845D最强有力的竞争对手来自P4X266A和SiS 645。P4X266A在改进了P4X266南桥的内存和磁盘性能之后，整体性能表现非常抢眼；而SiS 645在搭配DDR 333运行的时候，性能已经和采用RDRAM内存双通道的i850持平，即使搭配DDR 266，它的性能也不亚于i845D（读者可以参考本刊2002年第01期“今天你P4了没有”一文），并且它拥有更大的南北桥带宽，可以更好地管理周边设备。然而性能远远不是左右市场的主要因素，Intel也不会让它的竞争对手舒舒服服地蚕食市场，VIA的P4X266和P4X266A都没有获得Intel的正式授权，这让主板厂商在推出相应产品时不得不三思，VIA只有P4M266通过和S3的交叉授权才算得上是一款“合法”的P4芯片组；SiS的产能低下、市场反应缓慢以及DDR 333内存售价昂贵都使得它难以施展抱负。而对于Intel来说，上述问题都不存在，对于自家生产的CPU，i845D无疑可以拥有更好的兼容性。对于绝大多数用户，Intel是一个值得信任的品牌，出于这个信任和P4身上的光环就足以让他们选择Intel。

左右市场最锋利的武器永远是价格，Intel深深明白这点。从2000年11月P4诞生到2001年9月这10个月的时间里，只有i850芯

片组支持P4，因为那时P4很贵，Intel也并没有在一开始就将它定位在主流市场。感谢Intel的竞争对手AMD，正是它的强大压力使得Intel在2001年不得不降价将P4打入主流市场，并且在2001年7月发布了支持SDRAM的i845芯片组。然而毕竟拥有3.2GB处理器带宽的P4和只有800MB或1064MB内存带宽的SDRAM搭配实在是太委屈了，性能表现也差强人意，而且那时Intel也在忙于市场转型，Socket 423针脚的CPU即将完成历史使命。早已对P4虎视眈眈的芯片组厂商一待Socket 478针脚的P4出现，便立即推出了各自的相应产品，除了早期的i845和P4X266支持Socket 423针脚之外，其他芯片组都只支持Socket 478针脚。而各个芯片组厂商也更看好DDR，所以P4的后续芯片组都支持DDR。

尽管有些不情愿，Intel还是不得不加入P4 DDR芯片组市场。2001年9月17日，它和Rambus签署了一份在其后5个月每月支付1000万美元的授权金协议之后，多灾多难的i845D芯片组终于得以在2001年末面市了。为了使i845D迅速普及，Intel甚至放松了对主板厂商的规格要求，它们无须使用6层PCB板和严格的P4电源规格设计。各主板厂商早已蓄势待发，由于使用的是相同的南、北桥芯片，它们要在i845上进行的最大改造是将DDR插槽安装上去，它们甚至早已准备好了相关的产品。随着Intel一声令下，i845D芯片组主板奔涌而出，它们的价格也迅速调整到一个合理的位置，这也是促成我们这次测试的原因之一。不过Intel毕竟无法完全左右市场，由于供求关系的变化，DDR的价格在2001年最后几个月里飞速上涨，直指RDRAM。Intel一定在想：我要是也生产内存多好！不过毕竟和RDRAM相比，DDR最大的优势还是在价格，相信市场稳定下来以后这两者之间会有合适的价格差。

为了在适当的时机为《大众软件》的广大读者群提供适当的采购指南，晶合实验室组织了这次i845D主板横向对比评测，结合评测全面介绍i845D主板的各种相关知识，以期使读者获得一次丰富而完整的阅读体验。

本次测试我们一共邀请了华硕、微星、升技、技嘉、精英、大众、磐英、联想、捷波、泰安、艾崴、硕泰克、美达（排名不分先后）共13家厂商。我们要求各大厂商分别提供一款各自品牌的采用i845D芯片组的代表性主板产品，送测样品应为与正式零售产品完全一致的完整包装产品。在我们的送测期限（2月1日）内，大多数厂商都能及时提供相应的测试样品，大众和技嘉分别在2月4日和2月6日将样品送到，而泰安公司由于一些原因无法参加我们的测试，希望在以后的测试中能够看到它的身影。很遗憾，美达公司送测的两块主板样品都出现了一些问题，而第三块样品无法在我们的测试期限内送到，最后只好退出这次评测。不过在1月29日，我们意外收到了新天下公司的奔驰主板测试样品，这样，我们最后的测试样品达到了12款。以下我们将按照接到测试样品的时间顺序安排相应的产品点评。

P4+DDR：性能和价格的折衷产物

什么是影响一个平台成为主流的最主要因素？价格无疑是最有可能的答案之一。然而价格和性能之间永远是相互矛盾的，只有两者都能处在一个相对合理的位置上，才可以覆盖最为广大的用户群。在选择了P4以后，下一步需要考虑的问题就是与其搭配的内存了。内存可供选择的余地相对少一些，只有SDRAM、DDR和RDRAM。

在Intel眼里，RDRAM是P4的最佳搭档，由于P4具有3.2GB的处理器带宽，而双通道RDRAM提供的内存带宽也恰好是3.2GB，可以充分发挥P4的处理器带宽优势。但是RDRAM的价格昂贵，售价是相同容量SDRAM的3倍左右，不过这和Intel最初给P4定义的高端市场相符合，所以在2000年11月P4推出到2001年7月i845诞生的这一段时间里，支持P4的芯片组只有i850这一种。

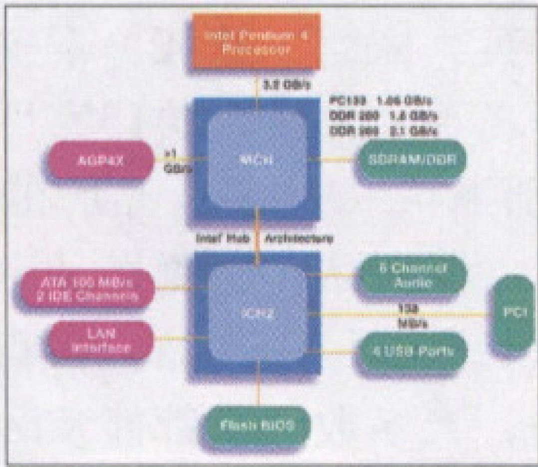
但是来自AMD方面的压力使得Intel在2001年调整了P4的定位，通过降价强行将P4打入主流市场，可是这时RDRAM和i850主板的价格严重影响了P4平台的普及，于是Intel推出了支持SDRAM的i845芯片组，有效地降低了P4平台的成本。可是解决了价格问题，性能又开始困扰用户。由于PC133的SDRAM只能提供P4处理器带宽1/3的内存带宽，所以这个组合的性能存在着很大的瓶颈，整体性能和i850平台的差距超过了10%。

此时所有主板芯片组厂商无疑都把目光聚集在了DDR上面——虽然DDR 266依然无法满足P4对内存的带宽需求，但是已经达到了双通道RDRAM的2/3水平。然而一系列的测试表明DDR和RDRAM的P4平台性能差别微乎其微，在内存以外的测试项目里，i845D和i850之间的差距在2.6%以内，处理器子系统的性能甚至强于后者。导致这一结果的原因是尽管双通道RDRAM可以提供和P4总

线相同的内存带宽，可是它的存取时间过长，另外内存要发挥相应性能还要取决于内存控制芯片的效能。实测表明，双通道RDRAM的实际内存带宽接近理论值的一半，不过这也并不意味着DDR的实际内存带宽高于前者，两者之间的差距还是保持在29%左右。

尽管如此，由于DDR成功地在价格和性能之间找到了平衡，因此P4+DDR的组合迅速流行起来就不奇怪了，这个市场已经相当成熟，用户选择的余地也很大，是目前最具性价比的组合。意外的是自从2001年11月份以来，DDR的价格一路走高，目前128MB的DDR和RDRAM之间的价格差缩小到了50元以内。不过我们相信这样的情况不会持续太久，毕竟DDR和RDRAM相比优势在于价格，二者之间的价格差只有保持一个合理的程度上才有利于DDR占有最大的市场。

英特尔845D芯片组



i845D芯片组的内部研发代号为“Brookdale-D”，版本号为“BO”，它采用经典的“南北桥”设计，由i845D MCH（Memory Controller Hub，内存控制中心）和ICH2（Input/Output Controller Hub，输入/输出控制中心）两颗芯片组成，两颗芯片之间采用Intel的32bit 66MHz Hub Link技术连接，连接速度为266MB/s。i845D MCH和i845 MCH的区别除了修改了内存控制单元以支持DDR之外完全一样，在内存控制部分，i845D MCH集成了“写入缓存”和12级深度的“顺序列队”数据缓冲单元，以保证CPU与DDR内存之间数据传输的连贯性。i845D和i845相比几乎没有改进，并且不支持ATA/133、USB2.0，南北桥连接速度低下，这些都使得i845D在其众多的竞争对手面前并没有任何技术优势可言。

编辑选择奖：艾崴P4D主板

从本次评测的评分总表上看，综合得分最高的主板是华硕的P4B266，这说明尽管华硕的性能虽然不是最优，但作为主板业界的资深厂商它的综合实力仍然是不可忽视的。不过对于我们的读者来说，购买产品时还有一个需要考虑的重要因素那就是价格。华硕P4B266主板在截稿时的最新报价为1440元（中关村在线网站），这样的价格是一般消费者难以承受的，因此综合考虑我们决定将编辑选择奖授予总成绩位居第二但售价仅有1090元的艾崴P4D主板。

艾崴的P4D在性能测试中有着比华硕P4B266更为突出的表现，在扩展性方面它也毫不逊色并且很明智地摒弃了几乎没有人使用的CNR插槽，这样一来既节约了成本又节省了空间。在基本功能方面P4D一应俱全，甚至连并不普及的SPDIF输入输出接口及读卡器接口都有提供。在易用性方面它还有一些欠缺，不具备什么特别的保护或辅助功能，但中规中矩的设计也决不会令你感到一头雾水。技术支持也是艾崴应该加以改进的地方，不过仔细对比一番，我们发现其它厂商在这一点上其实做得也都不够理想。在附加价值方面艾崴P4D的赠品是比较少的，包装中只有常规的说明书、IDE线、软驱线和驱动光盘。总的来说艾崴此款主板以1090元的价格在此次送测的主板中处于中等价位，而各项评估指标都有不俗的表现。

大众软件 编辑选择 POPSOFT MAGAZINE

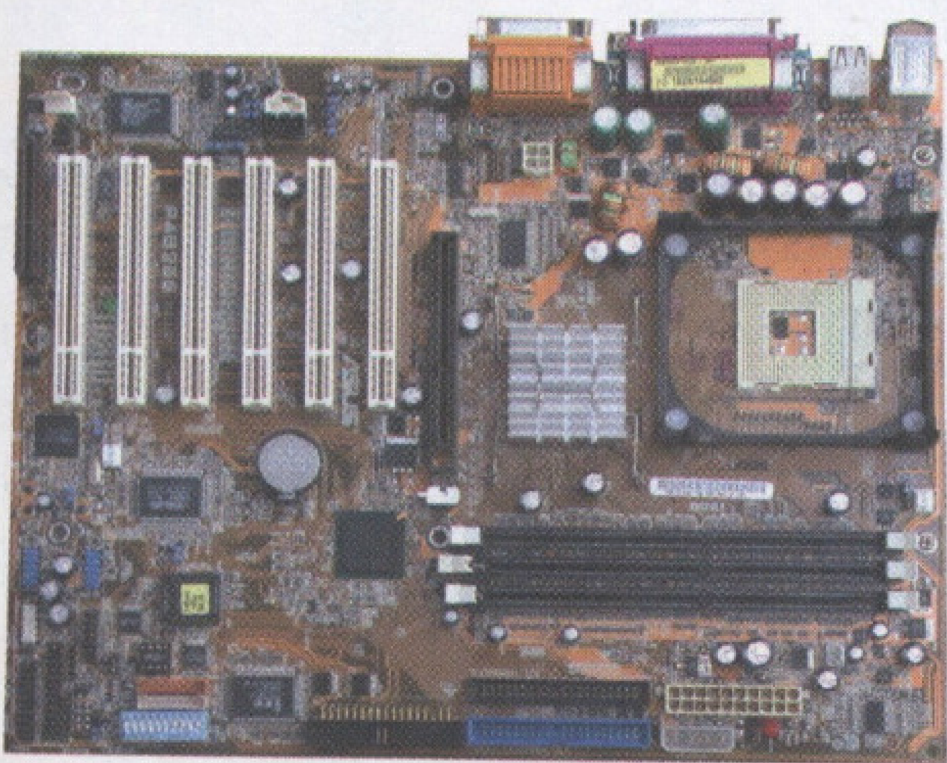
而华硕的P4B266尽管在参考了价格因素之后没有获得我们的编辑选择奖，但作为此次评测综合实力最强的产品，我们推荐那些经济上比较富裕的用户购买；另外新天下的奔驰P4-845D主板尽管扩展性、功能、售后服务等方面做得都不够理想，但它的性能得分是所有主板中最高的，加上910元的超低价格，我们推荐比较注重价格因素并且对附加功能没有什么要求的用户购买。

产品得分一览

产品	性能	扩展性	功能	易用性	支持与售后	附加价值	总分
华硕（ASUS）	9.2	9.5	9.8	10	8.5	9.7	9.49
捷波（JETWAY）	6.2	8	8.4	7	7.9	8.4	7.61
精英（ECS）	6.6	8.8	8	6.8	9.8	8.5	7.97
微星（MSI）	6.8	9.8	9.1	9.6	9.5	9.6	8.98
奔驰（PARADISE）	10	8.3	9.2	7.8	8.1	8.6	8.74
艾崴（Iwill）	9.8	8.5	9.6	9.2	8.9	8.7	9.14
联想（QDI）	7.5	8.1	8.2	7.4	9.3	8.9	8.17
磐英（EPoX）	8.7	9.2	8.9	8	10	9.4	8.99
硕泰克（SOLTEK）	9.5	8.6	9.4	8.8	8.3	9.1	9.00
升技（ABIT）	8.5	9.3	8.8	8.4	9.1	8.8	8.80
大众（FIC）	8.3	8.7	8.6	7.2	7.5	8.7	8.23
技嘉（GIGABYTE）	7.8	10	10	6.7	8.7	10	8.89

产品点评

华硕P4B266



华硕P4B266主板上提供了3条DDR内存插槽，这是与设计规范的明显不同之处（最大支持2GB的DDR内存）。它的软驱接口的设计比较特殊，是“躺”在主板上的。华硕独有的“EZ Plug”设计使得没有Pentium 4专用电源的用户也能轻松升级，不过想用“老”电源的话一定要保证是优质电源，这样才能提供Pentium 4所需的较大功率。该主板除提供了4个USB1.1接口外（其中2个板载，2个仅提供插针，但没有提供扩展板），还通过一颗NEC的D720100AS1芯片提供了对USB 2.0的支持，并以扩展板（上有4个接口，接于主板的两组“10-1”pin插针上）的形式提供用户使用。主板上还集成了CMI8738-6ch-MX音频芯片，此版本支持5.1声道输出及SPDIF输入输出，因此华硕附送了一个SPDIF输出输入扩展板。我们在20针的ATX电源接口左侧看到了一颗红色的LED预警灯，它可以判断用户是否安装了被主板支持的显卡，一旦出错（如安装了不符合规格要求的AGP 2×显示卡）红灯就会亮起。而在主板左侧的PCI插槽间的绿色LED灯则为主板电源灯。当主板在自检过程中出错时会有语音提示错误类型，这就是华硕称之为POST Reporter的实用功能。主板说明书内容翔实，图文并茂，遗憾的是以英文编写的。驱动光盘中除提供主板驱动外，还附赠了华硕的PC Probe硬件监测程序及PC-Cillin 2000杀毒软件。华硕的网站上没有提供技术讨论区，E-Mail技术支持也比较“迟钝”，但电话技术支持的效果还是很令人满意的，特别是关于4层电路板的问题，技术人员的回答相当客观，不像有些厂商一味强调4层板设计的难度，以表明其设计能力很强，甚至说出“6层板没有4层板好”这样令人啼笑皆非的回答。测试中P4B266的表现平稳，总体上讲成绩比较靠前，与其它只支持ATA/100标准的主板相比，其磁盘性能最佳。它在Super π测试中也有不俗的表现。

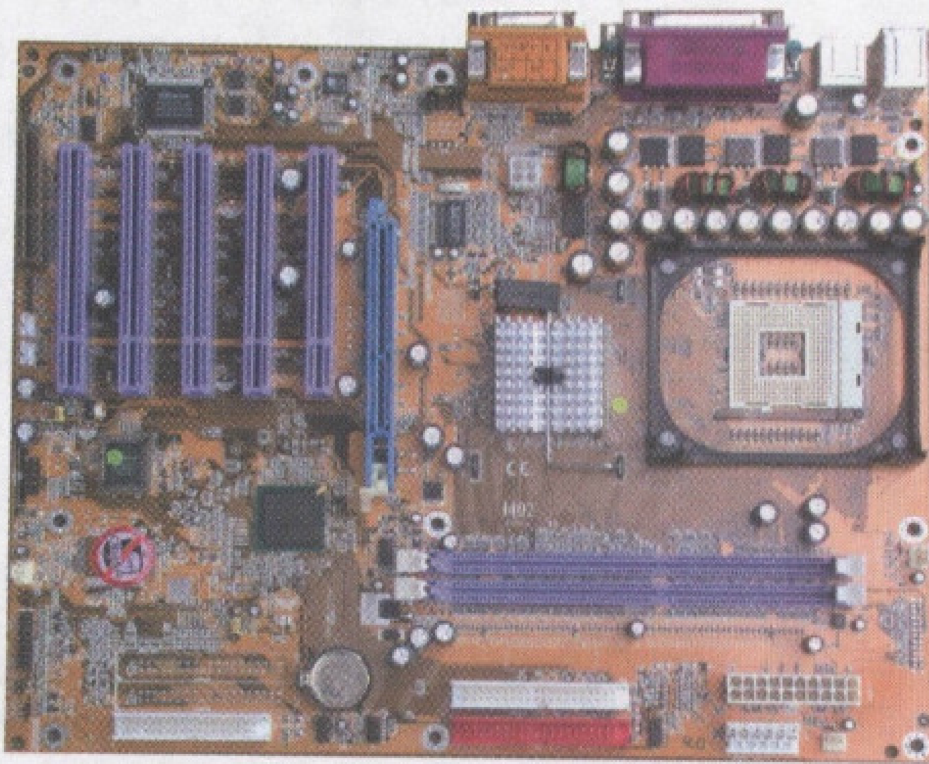


主板集成的CMI8738-6ch-MX音频芯片。



硬件监控芯片

捷波I402



捷波2001年在市场上开始渐渐引起人们的注意，在其代理捷锐资讯的大力推动下，捷波主板和坚鸟显卡已经小有名气。这次捷波推出了两款基于i845D芯片组的主板：I402和I402R，其中I402R是支持RAID的产品，送测样品是I402。I402第一眼就让我们印象深刻，其主板上使用了丰富的颜色元素：黄色的PCB板、紫色的PCI和DIMM插槽、褐色的CNR插槽、蓝色的AGP插槽、白色的软驱接口、红色的IDE接口……这样漂亮的主板埋没在机箱里实在有点可惜。I402应用了捷波称之为“电源净化器”的技术，可以看到，它采用了标准的ATX 2.03规格电源接口，主板上的供电部分设计非常大方：采用了大型的6个贴片二极管（电位切换、整流）、14个1500微法的直立铝电解电容（滤波）和4个硕大的电感（滤除高频信号、稳压）。不过在性能测试里，I402并没有突出的表现，各项得分偏低，而且稳定性并没有预想中的好，在测试过程中有些不稳定的现象出现（3DMark2001测试中曾经异常退出、在操作系统里禁用AC'97声卡时死机、测试

评测组织方法

对于一块主板来说，我们最关心的指标主要是价格、性能、可扩展性、功能、易用性、技术支持能力和售后服务、产品附加价值这7大方面，下面我们分项进行说明。

注1：由于英特尔芯片组一向拥有良好的兼容性，因此本次横向对比评测中将不对兼容性作出定量测试，也不进行分值判定，也就是说在衡量产品的时候我们排除兼容性这一项指标的考察。如果测试工程师在实际操作过程中发现兼容性问题，可以利用插文或者结合在产品说明文字中做出必要的描述。

注2：在计算总得分的过程中，我们将不考虑价格因素，即价格不计入总得分，而只是列在得分表的相应位置，同时由评测工程师在给出"编辑选择奖"的时候综合考虑价格因素，并在各款产品的描述中结合价格作出相应推荐。

注3：如果某款产品存在严重问题，则应首先与厂商取得联系；如果该缺陷对于产品得分有较大影响，则应将其剔出评比队列，并在产品描述文章中做出说明。

一、性能（分值：10分；权重：1.2）

对于电脑主板这样的技术性产品来说，性能始终是最重要的购买参考因素，因此我们给出了1.2的权重系数。此项目考察各款主板的处理能力，包括绝对速度和稳定性两项测试。其中绝对速度包括CPU性能、存储子系统性能、3D子系统性能、磁盘子系统性能以及整体性能。

硬件测试平台

CPU 478针脚的1.7GHz奔腾4处理器（Willamette-N核心）
主板 待测产品
内存 三星PC 2100 DDR-SDRAM 128MB×2
显卡 技嘉GeForce3 Ti500
硬盘 Maxtor金钻7代20GB
光驱 SONY CDU5211
电源 世纪之星320版

硬件相关设置

1. 打开显卡AGP快写（或等同于此效果的优化设置），BIOS中AGP纹理设置为最大（256MB）。
2. 硬盘C分区容量划分为4GB，D、E分区分别划分8GB，格式均为FAT32。

软件环境

测试环境统一为英文Windows 98SE（最小安装），硬盘划分4GB空间（FAT32）作为C盘，这也是测试分区；安装DirectX以及各种驱动程序的最新正式版本，如果主板带有RAID控制芯片、USB2.0控制芯片、ATA-133控制芯片和板载声卡网卡，也请安装厂商提供的最新驱动程序。

为了测试各款主板对最新CPU的支持能力，我们选用Willamette-N核心478针脚的奔腾4作为测试平台，同时采用支持ATA/133规范的硬盘以及GeForce 3 Ti500显卡，以使整个系统没有明显的性能瓶颈，并使参测主板能够充分发挥自己的潜力。考虑到用户的实际使用情况，我们并没有使用Windows 2000作为测试的操作系统平台，而仍然采用了Win98英文版。同时为了更好地模拟用户的真实应用，我们要求测试时将主板提供的各种驱动程序全部安装。

在每项测试之前，我们都要使用Ghost将系统恢复成初始状态，每项测试均需进行3次，并将相对误差控制在3%以内，剔除坏值，最后结果取平均值。每次测试运行之前均需整理C盘文件碎片并重新启动。

为了进一步考察主板的性能，我们还同时进行了WinZip压缩测试和Super π 104万位计算测试。我们用WinZip压缩了Windows 2000 Server中文版安装目录下的i386子目录，共有44个文件夹5868个文件，目录大小为339MB。

二、可扩展性（分值：10分；权重：1.05）

对于大多数用户来说，选择DIY就意味着不断地升级甚至超频，因此主板所提供的可扩展

能力也是十分重要的。

此项目考察主板的扩展能力，包括支持的处理器型号和最高频率、最大内存容量、插槽种类和数量、外频调节能力等。该项目为定性打分，由评测工程师独立考察完成。

三、功能（分值：10分；权重：1.0）

DIY的精神之一就是始终站在技术潮流的前列，而最新的主板产品无疑应该是各项新技术的集大成者，应该成为新兴技术的平台载体。

此项目考察各款主板在各自的价位上能够为用户提供什么样的功能，包括ATA/133、USB2.0、RAID、板载音效解决方案、集成的网络接口等等。该项目为定性打分，由评测工程师独立考察完成。

四、易用性（分值：10分；权重：0.95）

对于中、高级电脑用户来说，主板产品的易用性设计似乎显得不那么重要，但是一切从用户出发的良好的易用性设计无疑能够更好地帮助初级用户，并为所有层次的使用者带来更有乐趣的操作感受。

此项目考察各大主板厂商从用户的角度出发，在人性化设计方面所做的努力，包括主板布局、BIOS设计、系统监控保护、快速开机、开机画面自定义、线性超频、双BIOS设计、错误提示、说明书设计语种版式等等。该项目为定性打分，由评测工程师独立考察完成，但要注意考察这些设计的实用性。

五、技术支持能力和售后服务（分值：10分；权重：0.7）

目前电子产品的制造工艺和质量保证体系都达到了相当高的水平，只要是知名品牌厂商，产品的一次开包合格率很高，在使用中也都表现得比较稳定，因此该项我们只给出了0.7的权重系数。

主板厂商的售后服务主要委托给经销商来处理，因此我们主要考察他们的“三包”承诺。而技术支持能力对于用户的使用非常重要，在这方面我们主要考察各大厂商在网站、E-mail和电话这三方面的服务水准。

我们制作了一份包含主板使用过程中经常出现的5个问题的问卷，同时发给各大厂商的网站技术支持论坛、E-mail和电话，然后考察他们的反馈情况（速度和质量）。该项目为定性打分，由评测工程师独立考察完成。

六、产品附加价值（分值：10分；权重：1.1）

电脑主板发展到今天，技术已经相对成熟，各大厂商在这方面的差距越来越小，在这种情况下，为产品提供附加价值就成为竞争的另一主要手段。同时，用户也乐于在同样的花费下获得更多更实用的回报。在价格相差不大的情况下，产品的附加价值已经成为用户作出购买决定的主要参考依据，因此我们给出了1.1的权重系数。

此项目考察产品包装中所包含的附送物品以及产品市场促销方案，包括硬盘线、安装工具、机箱挡片、附送软件、上网卡、抽奖活动等等。该项目为定性打分，由评测工程师独立考察完成，但要注意考察这些附加价值对于用户的实用性如何。

七、产品总评得分

产品总评得分按照如下公式计算：

产品总评得分=各项目具体得分乘以相应权重系数的总和/6

附：技术支持问题及答案

1.说明书上说我的主板带声卡，但是我在“设备管理器”里却看不到它，这是为什么？

答案：BIOS里没有打开板载声卡支持。

2.我的主板是4层PCB板制作的，它的稳定性是否要比6层的要差一点？

答案：是的。

3.我的主板上有一个白色的4针插槽，它是干什么用的？

答案：ATX 2.03规范要求主板提供4针的ATX 12V接口与一个6针的增强型接口，这个4针12V电源接头主要用来给CPU供电。

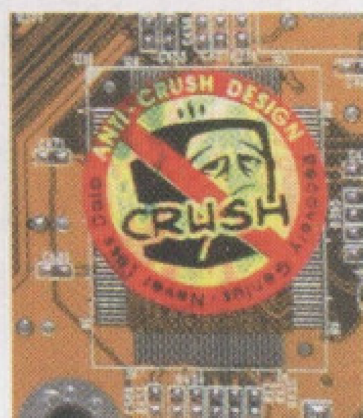
4.我的主板在保修期内，BIOS被我刷BIOS的时候弄坏了，请问这是否在保修范围之内？

答案：由于病毒破坏或者升级BIOS失败属于“非自然力损坏”，厂商可以不负责更换。

5.我主板上的CNR插槽有什么作用？

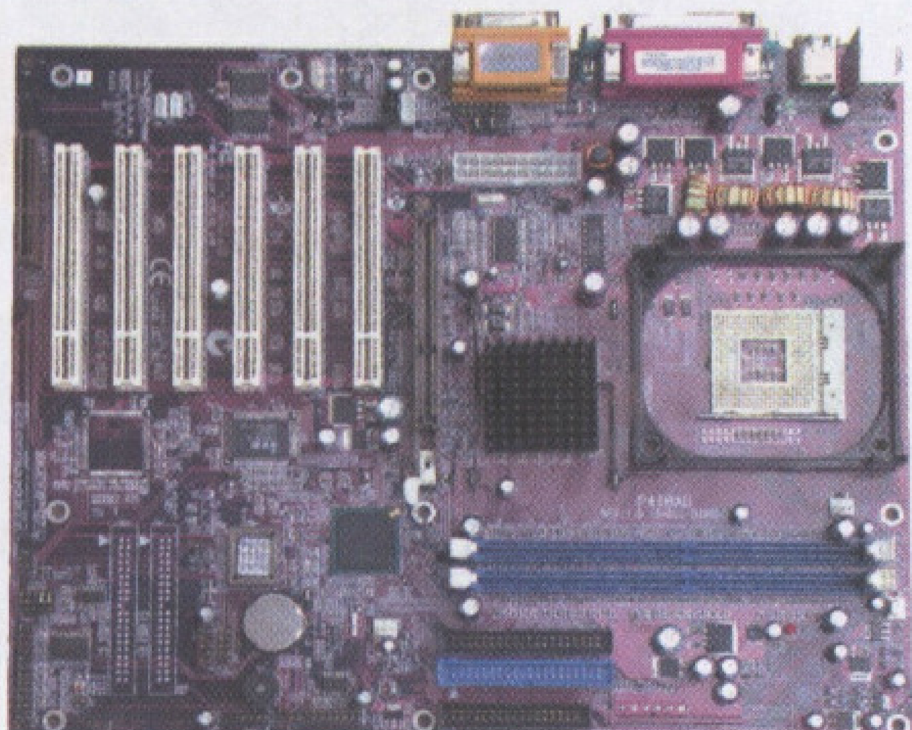
答案：CNR（Communication and Networking Riser）是一种由Intel提出的廉价附加卡插槽，它可以利用集成在主板南桥中的控制能力以很简单的电路实现声卡和Modem的功能。

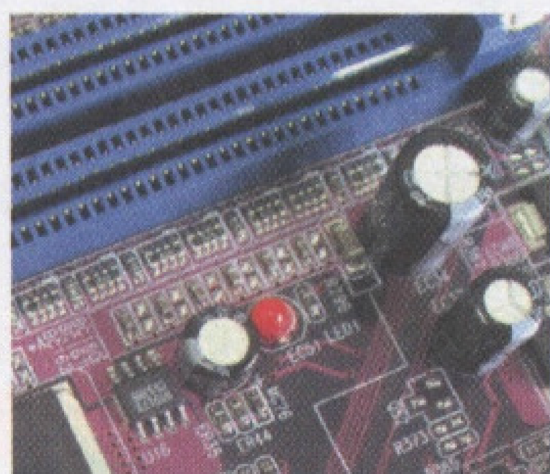
完WinZip以后无法正常重启）。作为捷波的主板产品，这款I402在BIOS里内建了捷波独创的“恢复精灵”，可以有效避免因病毒和操作不当而引起的数据丢失，是一个相当受欢迎的工具。当然，不喜欢这类工具的用户可以在BIOS里屏蔽它。驱动光盘上附送的软件相当少，只有PC-cillin 2000 v7.51、Winbond Hardware Doctor v3.1和Magic BIOS。



防死机设计的标志很漂亮，不过“恢复精灵”+“电源净化器”真能防得住死机吗？

精英P4IBAD

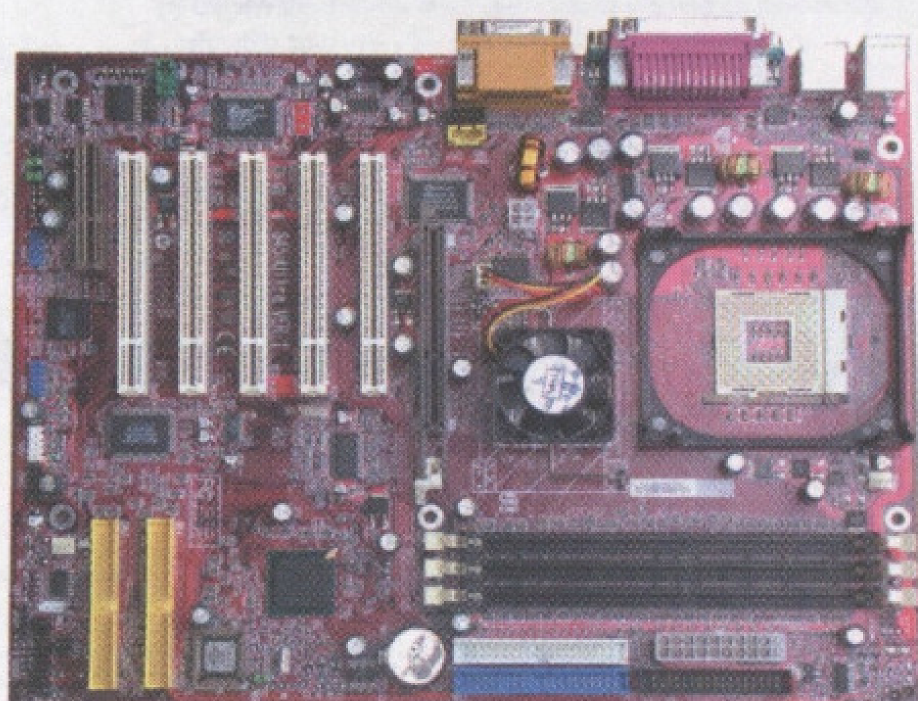




这个电源指示灯所在位置比较独特。

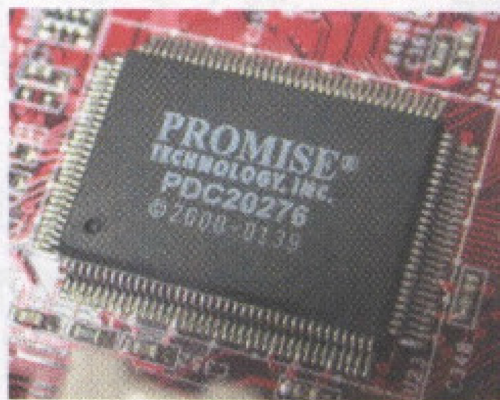
精英在2001年的主板市场上取得了良好的销售业绩，这和精英公司注重性价比和过硬的产品质量控制密不可分。精英公司在这场i845D的热潮中推出的产品是P4IBAD，同样走性价比的路线，注重实用性。P4IBAD使用4层紫色PCB板设计，做工一般。主板上最引人注目的地方是电源部分，它去掉了4针ATX 12V接口和6针的增强型接口（电源部分电路没有特殊设计），这也意味着用户可以使用普通ATX电源，将会节约一部分开支。不过虽然测试中没有发现稳定性问题，但我们仍然对去掉主要用来给P4增强供电的4针接口持保留意见。另外，在主板上我们还看到精英预留了RAID芯片和硬盘接口的位置，不过在市场上我们并没有看到相应的产品。或许是因为测试样品还是工程样板的缘故，P4IBAD在测试中表现一般，与其他产品相比性能没有优势。同样是由于工程样板的缘故，随测试样品过来的包装里没有提供说明书，只有CPU安装图示、跳线设置图和LPanel安装示意图。安装光盘附送PC-cillin 2000 v7.61、Page abc v1.0 Build 192、MediaRing Talk v7.2.011、CD Ghost 21st v3.6、Recovery Genius 21st（30天共享版）和Super Voice等软件，但是在安装光盘自动运行的主界面里没有出现这些软件的安装图标和提示。不过在售后服务测试中，我们发现精英公司和其代理商讯怡网站上都提供了BBS。作为一款1000元以下的i845D主板，相信零售版的P4IBAD会给注重性价比的用户带来更多的购买理由。

微星845 Ultra-ARU



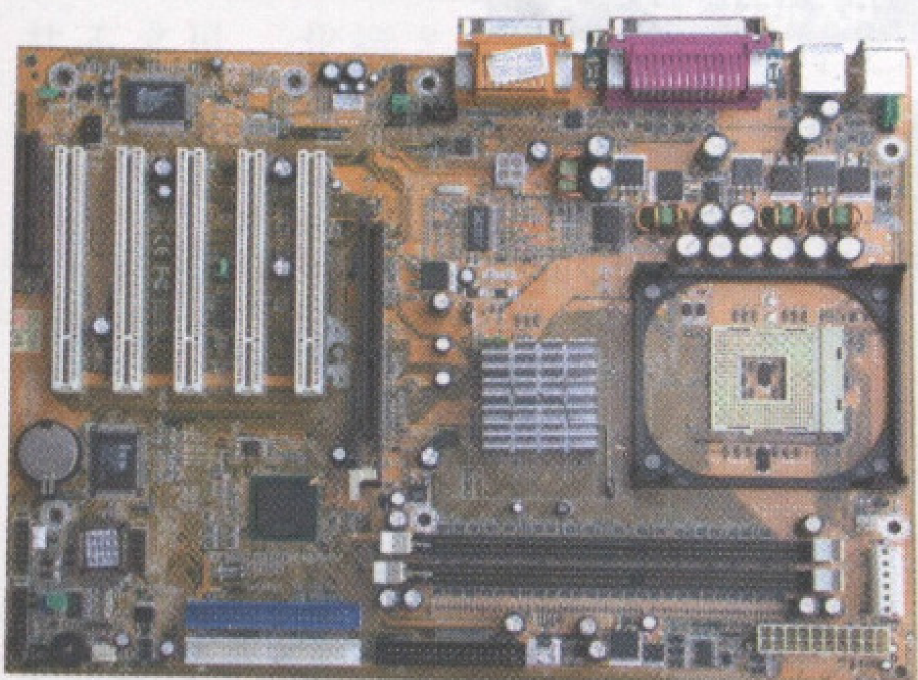
微星在2001年全球的主板销售情况不错，一些统计数据表明，它的出货量甚至超出了预定的计划，这说明微星的产品获得了用户的广泛认可。对于目前比较热的i845D芯片组，微星推出了一系列的主板，分845 Ultra-ARU、845 Ultra-AR、845 Ultra-RU和845 Ultra-C四款，其中“A”代表主板支持ATA/133、“R”表示主板带RAID功能、“U”表示支持USB2.0、“C”表示简化。我们拿到的测试样品是面向高端的845 Ultra-ARU（以下简称845 Ultra）。845 Ultra采用4层红色PCB板，北桥芯片使用了散热风扇，做工很精良。这块主板定位于那些希望使用更多最新功能或愿意保留升级潜力的用户，它通过板载CMI8738/PCI-6ch-LX、PDC20276和D720100AS1芯片来让主板完全实现6声道输出、USB 2.0支持和ATA/133 RAID。不过由于我们的测试选取ATA/133模式下的成绩，受PROMISE芯片的不良影响，我们使用的单块硬盘表现不佳，这严重影响了它的磁盘性能，其他各项成绩也遭波及。在本次横向评测中，845 Ultra的性能得分处在中下的位置，内存测试成绩偏低，这也影响了QuakeⅢ的测试结果，其

他各项成绩在平均水准左右。作为大厂产品，845 Ultra提供了详细的主板说明书（英文），甚至还提供了RAID说明书。除了连接线以外，微星还提供了2个带有Debug指示灯的USB扩展卡，这是一个非常实用的设计。和以往一样，这款主板附送了丰富的软件，除了微星自己开发的系列工具（PC AlertⅢ v3.4.38、Live Update Series、InforView、DMI Browser、GoodMem v1.0、FuzzyLogicⅢ和LockBox）之外还有PC-cillin 2000 v7.61、DirectX 8.0a、Xteq System、E-color 3Deep、VNC Viewer v3.3 3R3和Acrobat Reader v5.0。不过我们在测试样品的附送工具里没有看到用来配合LockBox锁定主板的工具Smart Key。



PROMISE公司的PDC20276芯片

奔驰P4-845D



这款奔驰P4-845D主板看上去很普通，无论是颜色、造型还是功能都没有什么特殊之处，甚至比Intel的公板还要“朴实”。主板上也没有任何明显标识说明它的身份，只有在最左侧的PCI插槽上贴着产品型号和PCB版本号（仍然看不出厂商）。主板上设有USB 1.1的插针，支持两个扩展USB 1.1端口，还有一组插针支持前置音频接口。主板上的另一个体贴用户的设计就是一律使用了超长跳线，利于插拔。有趣的是板载PC Speaker声音洪亮，即使装在机箱里都可以听得很清楚。BIOS中比较有特色的地方就是内建了奔驰特有的HDD Instant Recovery技术，利用Ghost的原理对于用户的硬盘提供保障。送测的样品包装中只有说明书（说明书很薄，并且很难找到证据说明它是哪个厂商的哪款产品）、驱动盘、质保书（上面还写着三款早已过时的推荐产品）和一张不干胶印刷的跳线表（可以贴在机箱上，方便查阅），售后服务方面我们也只能找到它的技术支持电话。但出乎我们意料的是，就是这样一款甚至显得有些简陋的产品居然在性能测试中力拔头筹，看来新天下把功夫全用在这里了。不过客观地说这次参加测试的产品在性能上差别并不是很大，而且从消费的趋势上讲，各个厂商拼的更应该是功能和服务，显然在这些方面P4-845D还很欠缺。不过910元的超低价格再加上不错的性能，它应该很适合那些对附加功能没什么要求的用户。



名词解释

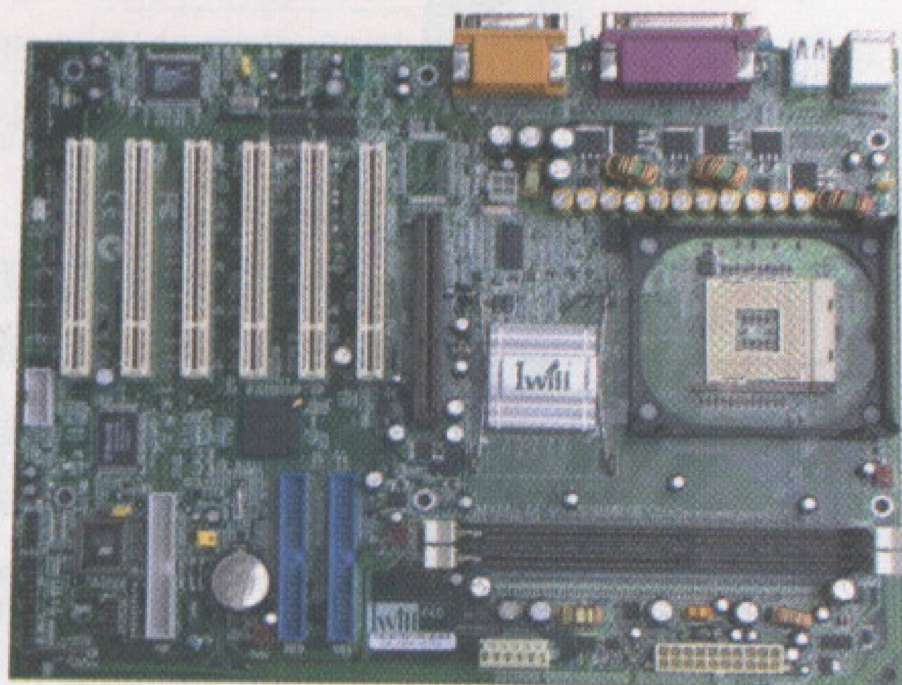
ATA/133规范

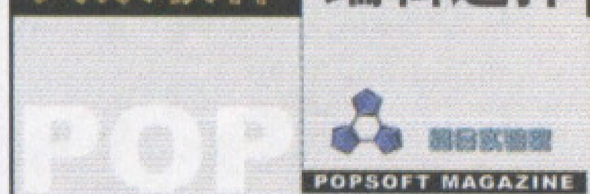
ATA/133规范是迈拓（Maxtor）在2001年7月发布的新一代硬盘接口标准，它得到了整个存储设备工业联盟的认可。标准名称是“ATA/133”，迈拓称之为“FAST DRIVES”。ATA/133相对于原来的ATA/100规范，最大的变化或者是提升之处是它的外部理论峰值传输率达到了133MB/s，比后者有1/3的提高。不过ATA/133所能带来的实际性能提升极其有限，因为目前制约硬盘性能的主要因素是硬盘的内部传输速率，单纯依靠增加外部传输速率并没有真正改善这个瓶颈，这或许也是目前其他硬盘厂商没有推出基于ATA/133规范硬盘的原因之一。ATA/133规范带来的第二个变化是扇区地址长度从原来的28位增加到48位，这使得现在研究中的硬盘容量理论上可以高达144PB（1PB=1024TB=1048576GB），这是一个目前难以想象的数字。在物理层面上，ATA/133向下兼容ATA/66/100规范。不过由于i845D芯片组不支持ATA/133，所以现在的i845D芯片组主板都是通过外接芯片来支持ATA/133规范，常见的芯片提供商是Promise和HighPoint。

USB 2.0规范

USB是英文Universal Serial Bus的缩写，中文含义是“通用串行总线”，它支持即插即用，在单条线缆上最多可连接127个设备。USB规范由Intel、COMPAQ、Digital、IBM、Microsoft、NEC、Northern Telecom这7家计算机和通讯公司在1994年11月11日发表USB v0.7时正式推出，到1997年开始有真

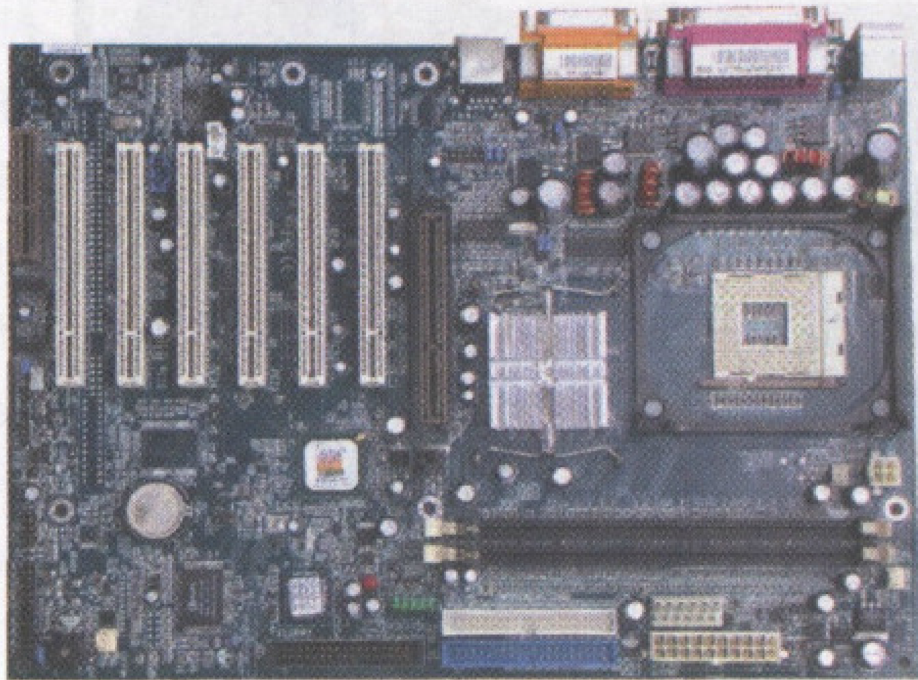
艾崴P4D



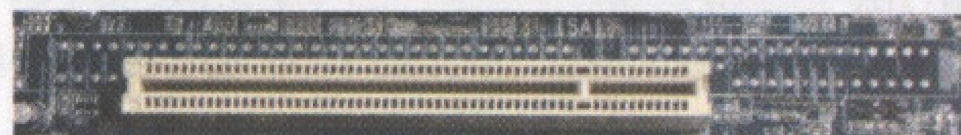


艾崴P4D主板采用了绿色的电路板，主板上的插槽数目倒是不少，但就是好像缺了点什么，仔细一观察，原来艾崴是这次送测产品中唯一一块舍弃了CNR插槽的主板。这种设计的确不多见，不过我们倒是挺喜欢，Intel着力推广的CNR可谓是雷声大雨点小，虽然现在几乎所有基于Intel芯片组的主板都带这个插槽，但你到市场里转一转就会发现，使用这种插槽的扩展卡真是少之又少，而且性能很一般，兼容性又不好，实在是鸡肋，还不如去了它既省空间又省成本。这块主板的六针电源接口位置设计得有些问题，安插时可能会有些麻烦。板载SMART@IO W83637HF-AW芯片，用于支持各种读卡器接口及监控硬件状态。P4D主板还使用了CMI8738-6ch-MX六声道版本的板载音频解码芯片，支持SPDIF输入输出（相应的插针就在主板上）。这次我们收到的艾崴P4D主板只有一个简易包装，里面除了驱动盘和IDE线外就什么都没有了。这款产品虽然主板的设计上没有太多亮点，但性能表现却相当不错，综合测试成绩来看仅次于新天下的奔驰P4-845D名列第二。

联想P2D－A

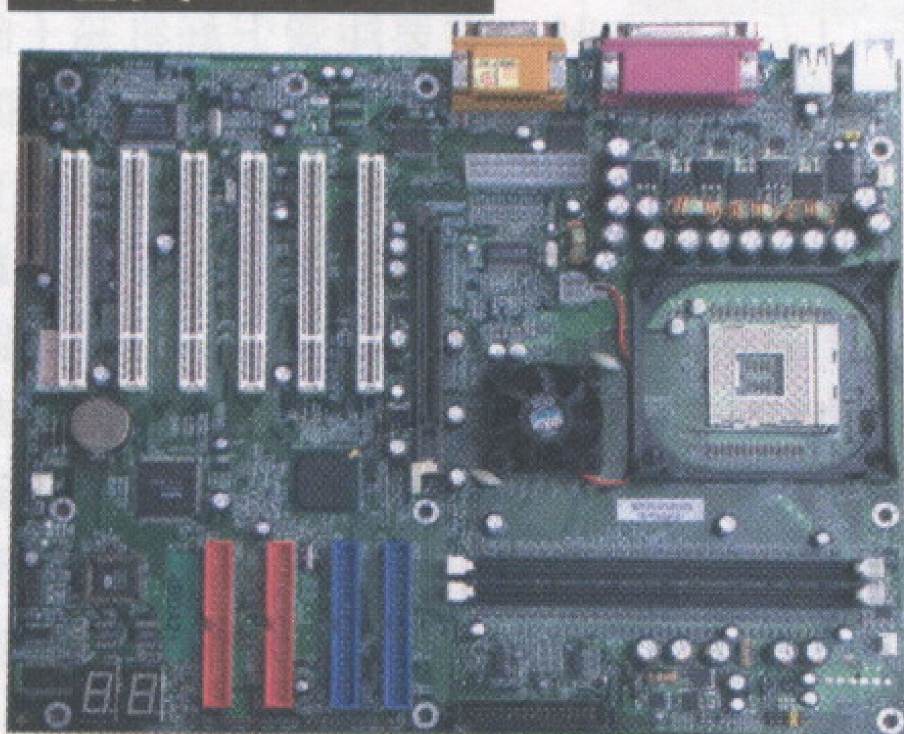


这是一款中规中矩的Pentium 4主板，仔细观察主板I/O接口会发现USB 1.1接口被放置在了音效接口的右侧，为此联想提供了一块与之相配套的机箱后挡板。P2D－A采用了深蓝色PCB板。主板集成AC'97 软声卡（Crystal 4299）。联想为P2D-A设计了智能诊断灯，位于软驱插槽上方，五个LED分别指示CPU、芯片、时钟芯片、内存条、显卡和硬盘的工作状况，这虽然使主板具备了一定的诊断能力，但比起升技和磐英主板上的Debug灯，它所能表示的硬件状态就显得少了一些。Easy系列功能是联想主板独具的看家本领，这块主板包括了StepEasy Ⅱ、SpeedEasy Ⅱ、RecoveryEasy Ⅱ、LogoEasy Ⅱ、BootEasy、BIOS-ProtectEasy和ManageEasy等8项内容。StepEasy Ⅱ对包括Windows XP在内的Windows操作系统都有良好的支持，它与BIOS里的SpeedEasy Ⅱ相结合将以往复杂的超频操作变得简单轻松。我们可以调整AGP电压、DDR内存电压、CPU电压以及CPU/PCI总线频率并监控以上各硬件的温度。LogoEasy Ⅱ个性化开机界面设置也很有特色，有兴趣的用户可以用随板光盘中的QFlash工具修改开机Logo。该主板安装光盘附赠的软件为联想OEM的Norton AntiVirus 2001中文版，版本号7.00.51，此外还提供了StepEasy、Qflash等实用软件。不过当我们使用该光盘来安装声卡驱动时发现，光盘自动运行界面中的对应驱动项始终是灰色不可用的，最后我们只好自行进入光盘目录查找驱动。这款主板采用全中文说明书，印刷精美。在售后服务方面尽管网上的技术论坛响应比较慢，但毕竟回答了我们的问题，用E-mail咨询的情况则像很多厂商一样石沉大海。如果要得到联想的电话技术支持则需先进行注册，所以请用户注意保留自己产品的序列号，因为注册时要用到。BIOS升级失败，需付费维修。测试中联想P2D-A表现一般，特别是SiSoft Sandra 2002 te 1.8.59测试中的几项成绩都不是很理想。不过联想的运行频率也是最低的，CPU默认频率甚至达不到额定的1.7GHz，这也是它比较吃亏的地方。



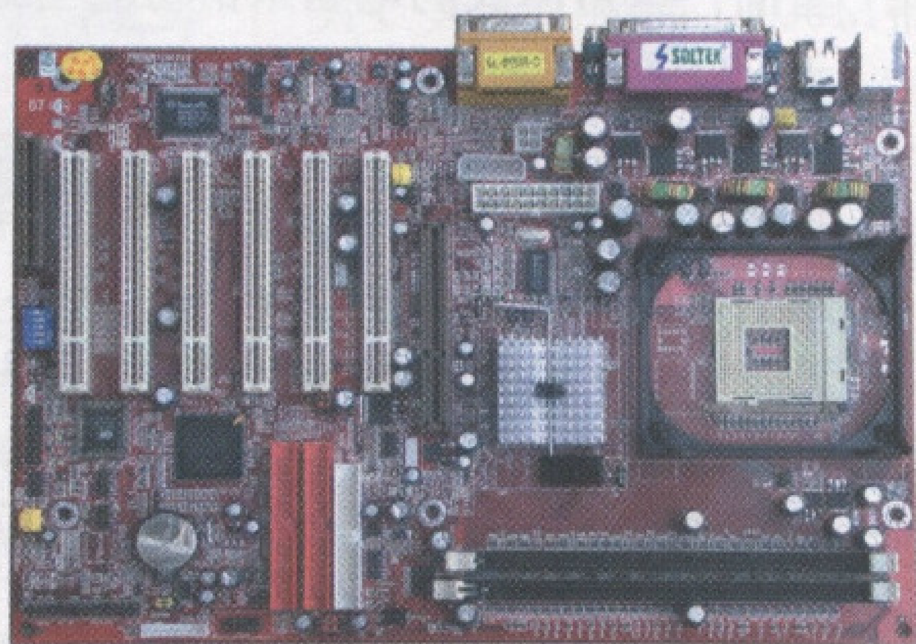
这条PCI插槽好像是借用原来的ISA插槽位置改造的。

磐英4BDA2+



4BDA2+板载HighPoint的HPT372控制芯片，支持ATA/133及RAID 0、1、0+1。4BDA2+仅支持1.5V的AGP显卡，但它具备独创的防止误插功能，如果你插上了3.3V的AGP显卡系统将不会启动，这样用户就不必担心因误插显卡而烧坏主板了。需要指出的是这项功能在同类产品中并不多见。北桥芯片上除了散热片之外还搭配了最近磐英惯用的Cool Master风扇，另外CPU风扇架的背面还使用了固定装置。由于Pentium 4的风扇架非常紧，所以这里也是常见的故障点，加强后的风扇架更加牢固，同时也可以防止主板变形。主板上的Debug灯令用户可以很容易地判断出故障点。在超频方面磐英也提供了丰富的设计。如果你的CPU是锁频的，那么倍频调整的选项将不会出现，当你以手动的方式设置频率时，外频可以在90~200MHz的范围内进行逐兆调节。PCI频率方面则有3个选项，分别是Auto及AGP=FSB×2/3、PCI=FSB×1/3，还有一种是将AGP及PCI的频率分别锁定在66MHz及33MHz，这些设置可以在超频时有效地提高周边设备的稳定性。有一点比较特殊的地方是，Intel发布的规范中，DIMM的电压应为2.5V，而磐英这款主板DIMM的默认电压却是2.6V（电压可以通过DIMM插槽附近的JP2来调整）。尽管说明书中提供丰富且清晰的实物照片，但仍是全英文的，不适合普通用户。产品附送了一个具有两个USB 1.1接口的扩展板。驱动盘中还包括了Norton Ghost 6.03英文版及PC-cillin 2000多语言版（其中包括简体中文）。磐英售后服务中很有特色的一点就是提供了时下最流行的QQ、ICQ、MSN Messenger及Yahoo Messenger等联系方式，用户可以在网上实时地与技术人员进行交流，十分方便。产品的整体性能属中上游，其中WinBench 99及3DMark2001 Pro的得分是所有主板中最高的。但是WinBench 99的得分可能存在一些问题，读者可参看具体的测试得分说明。

硕泰克SL-85DR-C



SL-85DR-C是硕泰克基于i845D芯片组的低端产品，既没有集成RAID及CT5880声卡，也舍弃了超频三宝功能。可能是为了配合硕泰克“红色风暴”的宣传口号，这款SL-85DR-C采用了十分抢眼的红色电路板。和磐英一样硕泰克这款主板的CPU风扇架也在背面进行了加固。除了板上的

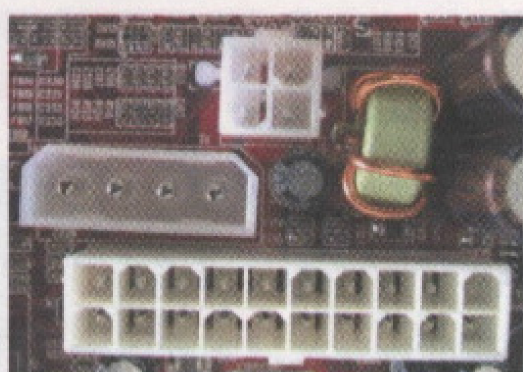
正符合USB技术标准的外设出现。目前普遍采用的USB 1.1规范主要应用在中低速外部设备上，它所提供的传输速率有低速1.5Mbps和全速12Mbps两种，而最新的USB 2.0规范最大的改进就是将传输速率提升至480Mbps，甚至超越了IEEE 1394“火线”接口。USB 2.0中的“增强主机控制器接口”（EHCI）定义了一个与USB 1.1相兼容的架构，它可使用USB 2.0的驱动程序驱动USB 1.1设备。i845D芯片组也不支持USB 2.0规范，需要通过外接控制芯片来实现。

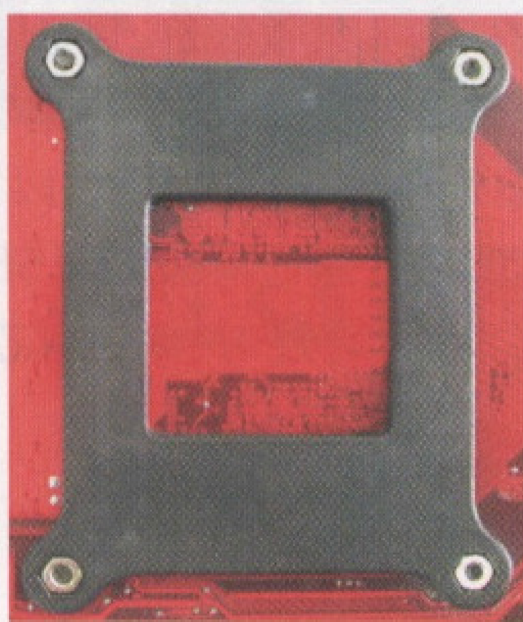
RAID

RAID是Redundant Array of Independent/Inexpensive Disks（冗余独立/廉价磁盘阵列）的简称，它最早由3个定居在美国加利福尼亚州伯克利的工程师共同在1988年提出，目前有8种基本的RAID模式。RAID技术的主要目的是使用多个小容量硬盘来形成一个大硬盘，以提供更高的冗余量，并且这种分布数据的方法能够同时从多个磁盘中存取数据，可以很明显地改善磁盘的I/O性能。i845D芯片组同样需要通过外接芯片来实现RAID，这些芯片一般都同时支持ATA/133规范，目前主板上的外接芯片可以实现RAID 0、RAID 1和RAID 0+1这3种RAID模式。

AMR与CNR插槽

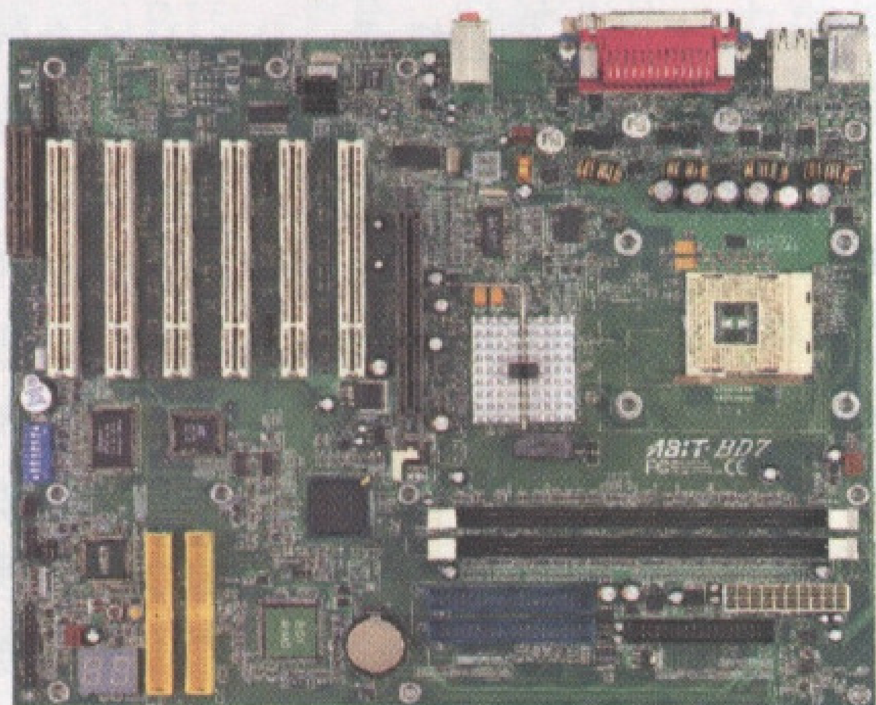
CNR（Communication and Networking Riser）是一种由Intel提出的廉价附加卡插槽，它可以利用集成在主板南桥中的控制能力以很简单的电路实现声卡和Modem的功能。不过目前市场上的CNR设备并不多，而且价格方面也没有优势，和CNR插槽设计的最初动机背道而驰，所以并没有流行起来。CNR的前任是AMR（Audio or Modem

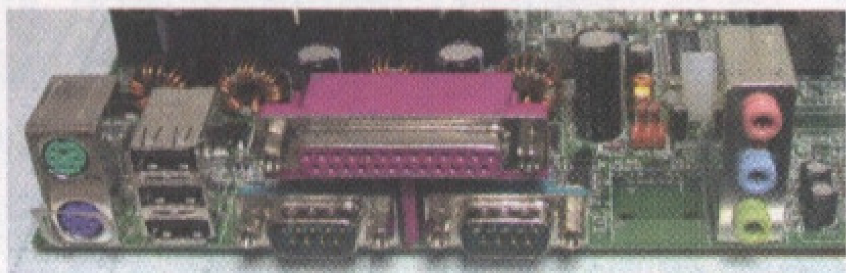

电源部分的细节。


CPU风扇架固定装置

2个USB 1.1接口外，还可通过扩展板的形式增加到4个。AGP插槽上没有固定显卡用的卡子，所以安装显卡时一定要注意上好机箱上的螺丝，以免显卡脱落。在AGP槽与第一条PCI之间有一盏红色的LED小灯，当误插AGP 2×显卡时此灯会点亮并且不能启动系统。硕泰克比较体贴用户的地方就是在各个插槽上都贴有标签，上面写着使用该插槽的注意事项。此款主板的电源接口设计不太理想，3个主板电源接口挤在一起，CPU风扇的电源接口也埋在电容和I/O接口之间，都不太利于安装。这款主板使用了类似华硕“EZ Plug”的技术，即通过一个标准的四针设备电源接口代替Pentium 4电源特有的四针P8接口，使得老用户不升级电源也能享受Pentium 4。硕泰克不但附赠了非常丰富的软件（主要包括PC-cillin 2000、Virtual Drive 6、PartitionMagic 6.0 SE等等），而且还为这些软件专门编写了一本说明书，可谓体贴入微，只可惜是英文的。另外，包装里还有一个电子探温头，一头接在主板上，另一头固定在某个硬件设备上，然后你就可以从BIOS中得知该设备的运行温度了。有意思的是一般厂商都不鼓励用户自己刷新BIOS，但硕泰克的说明书里却详细讲述了刷BIOS的过程，并且其售后服务部门也承诺如果升级BIOS失败的话，可以免费维修。一向以“稳健”著称的硕泰克，在性能测试中却有不俗的表现，其中Super π的成绩名列第一，并且3D子系统的性能也十分突出。

升技BD7-RAID

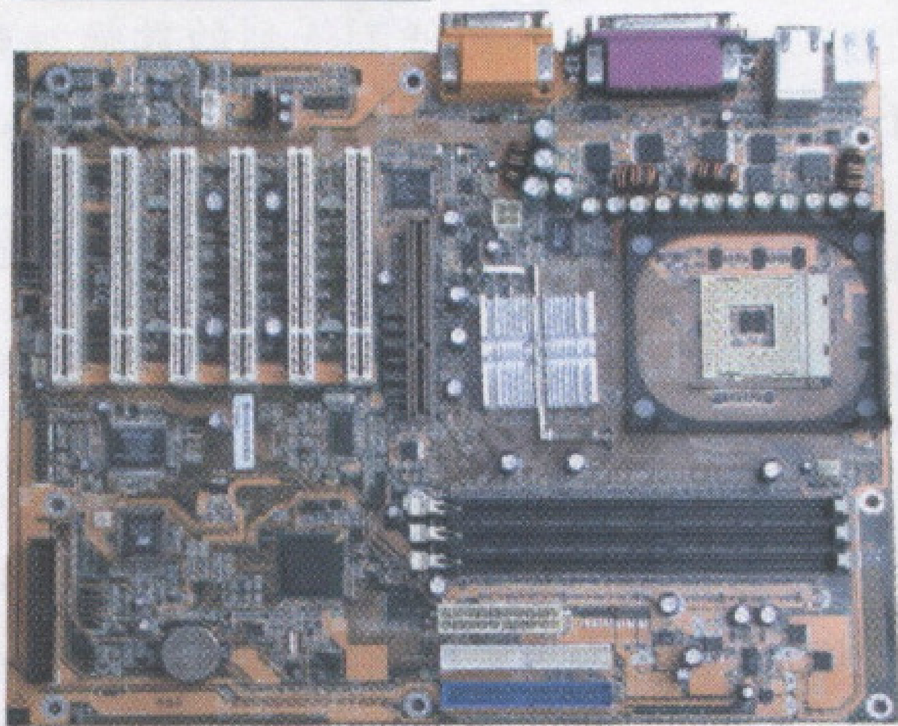




此次升技BD7-RAID主板采用了以往很少用到的绿色PCB板，I/O接口面板中有3个USB 1.1端口，通过连接扩展板还可以增加两个USB 2.0的接口，同时板载AC'97音频解码芯片（Avance Logic的ALC200）。这款主板同时支持ATA/133标准的硬盘传输模式及RAID功能，这两项功能是通过板载的HPT372控制芯片实现的，但从测试结果可以看出，此款主板的磁盘性能没有同样使用该控制芯片的磐英4BDA2+好。BD7-RAID一个最大的卖点就是所谓的“绿见”。也就是它首创的四相电源设计，据称可以使系统温度明显下降，并且对提高主板运行的稳定性有显著的作用。对此我们做了实际的测试，结果显示这块主板的运行温度确实要低一些，不过幅度并没有那么明显。升技DB7-RAID除了可以实现免跳线设置外，也可以通过板载的DIP开关完成大部分的频率设置。升技公司在这块主板上集成了Debug数字侦错卡，用户可以对照说明书了解主板状况。此外主板上还提供了电源和重启开关，便于用户在装进机箱前对主板进行测试。升技提供了很详尽的中文使用手册，不过是繁体的，里面一些台湾式的电脑术语可能会对用户的阅读造成一些障碍。由于I/O接口面板中提供了3个USB 1.1接口，并去掉了游戏手柄接口（如左图），所以包装中还附送了相应的机箱后挡板。另外主板上也提供了游戏手柄接口的扩展板，用户不必担心这个问题。主板附赠的软件有Norton AntiVirus 2002、WinDVD 2000 2.1、WinBond Hardware Doctor等等。售后服务方面升技承诺刷新BIOS失败，可以免费维修。通过技术支持电话可解决常规问题，网上有讨论区，但无法注册，E-mail询问的响应时间过长甚至没有答复。此次升技主板的测试成绩属中游，由于使用了High Point的HPT372芯片，其基于ATA/133标准的磁盘性能测试的成绩也相当突出，不过比起同样使用该芯片的磐英4BDA2+主板来还是要略逊一筹。

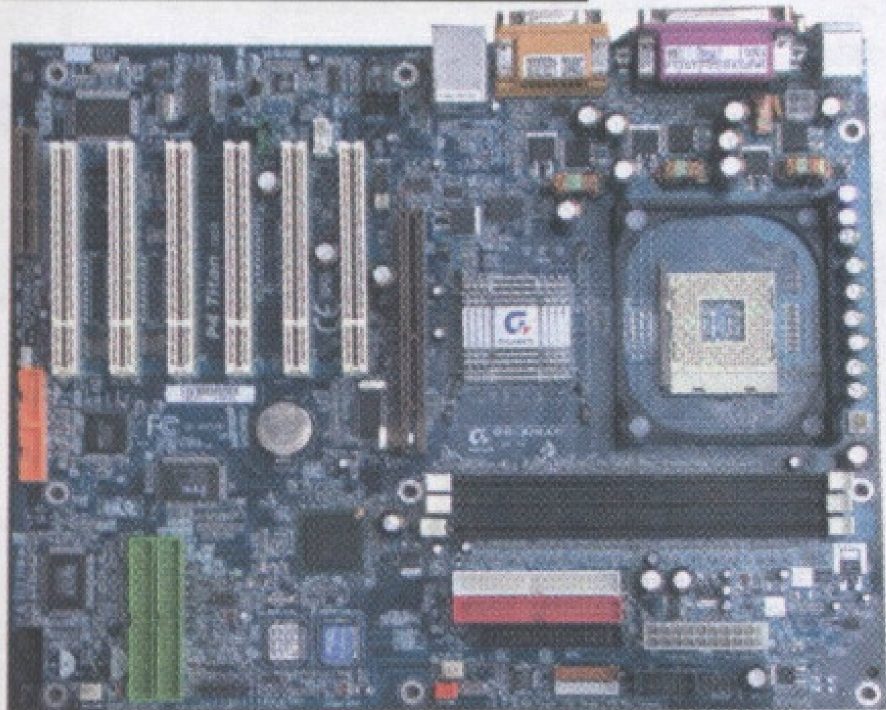
近几年大众在大陆市场上一直比较低调，很多朋友对它可能比较陌生，但接触电脑较早的朋友应该知道曾几何时大众在主板领域也是“大哥大”级的厂商，其产品曾经获奖无数。大众VC15主板集成了10M/100M自适应以太网接口，并提供了3个内存插槽。此款主板的AGP插槽没有配备卡子。清CMOS的跳线比较有特点（JP1），既可以清除CMOS的参数，也可只清除开机口令，这样一来就不必因为忘了开机口令而重新设置CMOS了，是一个比较体贴的设计。板上比较醒目的一块芯片是SMSC生产的LPC47M192-NC高级I/O控制器，它采用了128引脚的QFP封装形式，具备硬件监控能力。主板上连接机箱前面板的系列插针标识很不直观，必须查阅说明书才能正确连接。

大众VC15



VC15在BIOS里提供了对USB鼠标的支持，这样即使在DOS下也可以使用鼠标了（比如在Windows安装过程中可以使用USB鼠标）。英文说明书前面的快速参考部分概括地介绍了主板的相关信息，这一部分提供了6种语言，包括繁体中文和简体中文。随板附赠了丰富的软件，包括Norton AntiVirus、Norton Ghost等，这些软件是OEM版，在使用其它主板的电脑上无法安装。大众在中国大陆几乎没有任何售后服务机构，在费了一番功夫之后我们终于得到了它的技术支持电话。从测试结果看此款主板的性能属中游偏下，除了SYSMark 2001+PATCH3的测试成绩不错外，其它测试表现平平。VC15可称得上是一款最中规中矩的产品。

技嘉GA-8IRXP



技嘉GA-8IRXP采用深蓝色电路板。板载PROMISE的PDC20276芯片可支持ATA/133传输模式及RAID，但该芯片在测试中性能表现不佳，甚至还不如普通的ATA/100传输模式，令人失望。主板上提供了3条内存插槽，可以更灵活地进行配置。和华硕一样，技嘉也板载了NEC的D720100AS1芯片以支持USB 2.0标准的接口设备。Winbond的Smart@IO W83L518D控制芯片可支持多种读卡器接口。GA-8IRXP板载Intel DA82562ET网卡芯片，为我们提供了100M带宽的局域网解决方案。同时技嘉板载了创新的CT5880音效芯片，可支持4.1（模拟）声道的输出和SPDIF输入输出。技嘉在BIOS中提供了多语言支持，但切换至简体中文时却出现了乱码（此时BIOS版本为F2），我们只得将

（下转73页）

Riser），它同样是一种实现声卡和Modem功能的廉价附加卡插槽，不过存在很多缺陷，比如相应设备价格昂贵、兼容性和稳定性差、CPU占用率高等，甚至只能在Windows 9x下工作，因此被迅速淘汰。

板载音效（AC'97与板载硬声卡）

板载音效最为流行的是AC'97、CMI8738和CT5880。AC'97制定于1997年，并且在不断升级，如Rev1.03、Rev2.1等，而“AC”是Audio Codec（音频编码）的简写。AC'97的主要要求是在电路结构上把数字部分和模拟部分相互分离，以降低电磁串扰并提高性能。它的芯片没有音频处理能力，而是通过软件模拟声卡，完成一般声卡上主芯片的功能，音频的处理交给CPU，而输出由AC'97芯片完成。所以AC'97的CPU占用率比一般声卡高，在CPU繁忙的情况下很容易产生爆音影响音质。由于本身并不具备音频处理能力，因此严格地说AC'97只能算是一种音效，而不是真正的“声卡”。

CMI是台湾骅讯电子公司的简称，目前常见的CMI8738/6ch音效芯片是在CMI8738四声道音效芯片的基础上增加对6声道支持的，它支持A3D和DS3D（Direct Sound 3D）这两种环境音效。

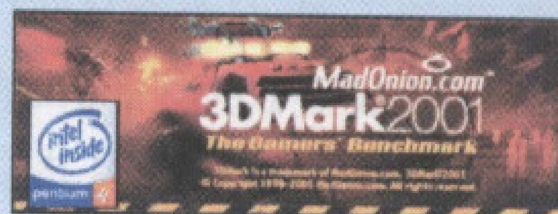
板载音效中最昂贵但是效果最好的是CT5880，它是创新公司的产品，是PCI 128 Digital的音效处理芯片。CT5880可以硬件加速DS3D、软件模拟A3D 1.0和EAX，音质出色但只支持四声道。

对于游戏玩家来说，在游戏中使用AC'97输出音效是不明智的选择，它会带来性能的大幅度下降，音质也很一般。

在本次测试中，我们一共使用了8种测试软件（PowerStrip是调试软件），对主板各个子系统和整体性能进行考察。由于系统的软、硬件平台和以往的测试有所区别，因此本次评测得到的数据和前面我们所进行的一些评测不具备可比性。篇幅所限，我们将简要地向大家介绍其中3款主要的测试软件。

测试用软件说明

MadOnion 3DMark2001



3DMark2001由MadOnion（疯狂洋葱）工作室在2001年3月14日发布，它早已成为业界标准的D3D显示子系统测试软件。这套测试软件使用MAX-FX引擎，全面支持DirectX 8.0的API函数库，而DirectX 8.0相对于DirectX 7而言，最重要的改进是Program Vertex Shader（可编程顶点光影效果）与Program Pixel Shader（可编程像素效果）。3DMark2001共有3大类共16项关于D3D性能的测试（最后的“Pro Version Tests”类是将生成的图与标准图进行对比），由于它调用的测试兼顾了实际游戏和理论性能，因此得出的结果比较客观的。需要指出的是，3DMark2001的测试对象不仅仅是显卡，而是包含CPU、主板等因素在内的全部显示子系统。它的测试得分是由各个单独游戏测试结果相累加再乘以12得出，不过这种相对简单的算法比较容易被某些厂商利用来针对某项测试进行优化以达到很高的总分。

Ziff Davis Media Winbench 99 2.0



Winbench 99是国际著名测试媒体Ziff Davis Media开发的基于商业应用环境的性能测试软件，它是一套由单独测试硬件的独个软件包所组成的整机测试软件，包含CPU、磁盘、绘图、高端等应用的性能测试。自Winbench 99以后，ZD就再没有发布过后续版本了。在最新的Winbench 99 2.0版本中仍旧使用了过去Bussiness、High-End Winstone 99的测试脚本。它与旧版本的区别在于去除了以往版本中包含的CPU子系统测试项目，并修正了一些Bug（如对磁盘冗余系统及IDE硬盘容量的兼容性改进）。我们用Winbench 99 2.0来测试主板的磁盘子系统性能，包含Business Disk WinMark 99（商业磁盘性能测试）和High-End Disk WinMark 99（高端磁盘性能测试）两个部分。Business Disk WinMark 99的测试脚本由不同应用程序中的磁盘操作组成，该测试项目所反映的磁盘性能包括以下几个方面：Disk WinMark 99、寻道时间、传输速率和CPU占用率。我们这次测试只提供了Disk WinMark 99得分。ZD High-End Disk WinMark 99测试以High-End Winstone 99套件中所使用的磁盘读写操作为依据来反映磁盘子系统的性能，测试结果以每秒千字节表示。

BAPCo SYSmark2001



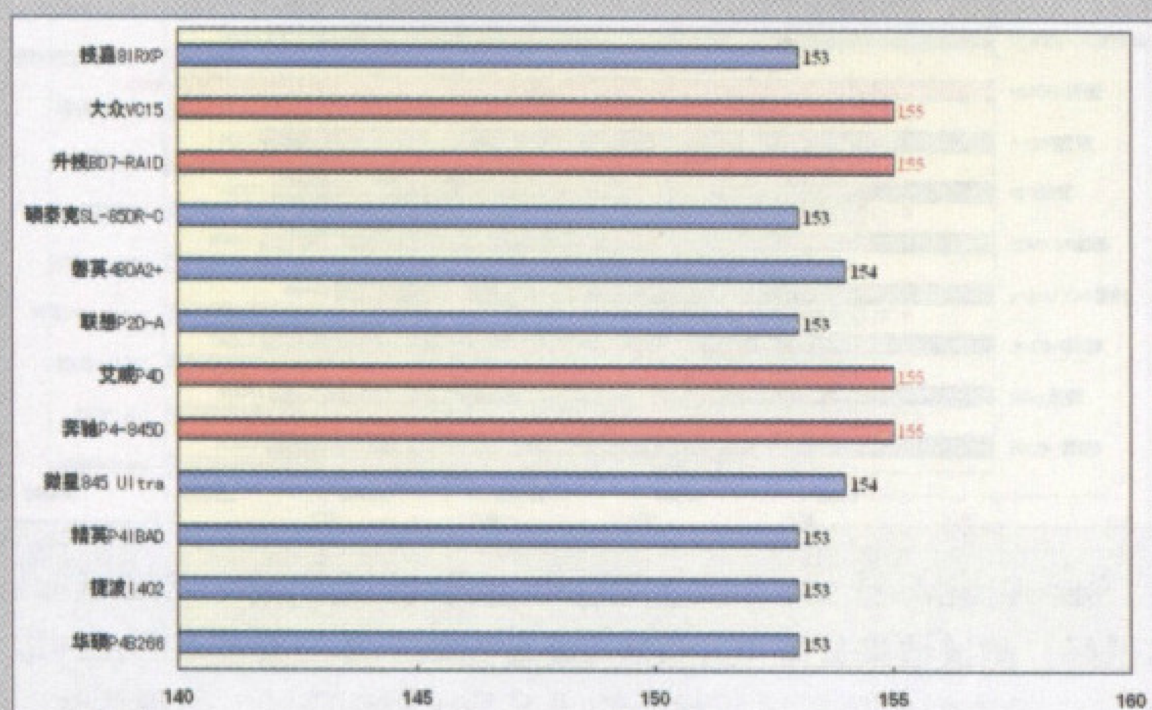
BAPCo的英文全称是Business Applications Performance Corporation（商业应用性能公司），它使用基于商业应用软件的测试程序，使用户能在趋近于现实应用情况的环境中（也就是平时经常会遇到的情况下）对系统进行评估，并获得对于绝大多数商业用户都具有实际意义的测试结果。SYSmark系列测试程序广泛应用于工业领域，被人们用来研究和考察台式机的系统性能。在SYSmark2001中，BAPCo引入了Office Productivity（办公软件生产力）和Internet Content Creation（因特网内容创作力）场景，这些场景相当于实际办公应用及网络页面开发工作的缩影。

SYSmark 2001中衡量性能的基本依据是“Response Time”（响应时间），指的是由用户发出指令（调用应用程序）到该处理过程完成所花费的时间。举个例子，在Word 2000中“Replace All”（全部重置）命令的响应时间，指的是从在Edit/Replace（编辑/重置）窗口中点击“Replace Al”按钮起，到Word 2000中出现一个“操作完成”窗口所花费的时间。SYSmark的每个场景都是由多个执行大量操作的应用程序组成。所有这些应用程序的操作中只有响应时间将被记录。为完成一项操作必须做的鼠标或指针重置并没有被计时，因为这符合日常应用的实际情况。一个场景的整体响应时间是由组成这个场景的所有应用程序的响应时间总和取平均值得出的，两个场景（Office Productivity和Internet Content Creation）中的平均响应时间，经过既定算法的转换后得到最终分值。SYSmark2001的总分是两个场景各自得分的几何加权值。

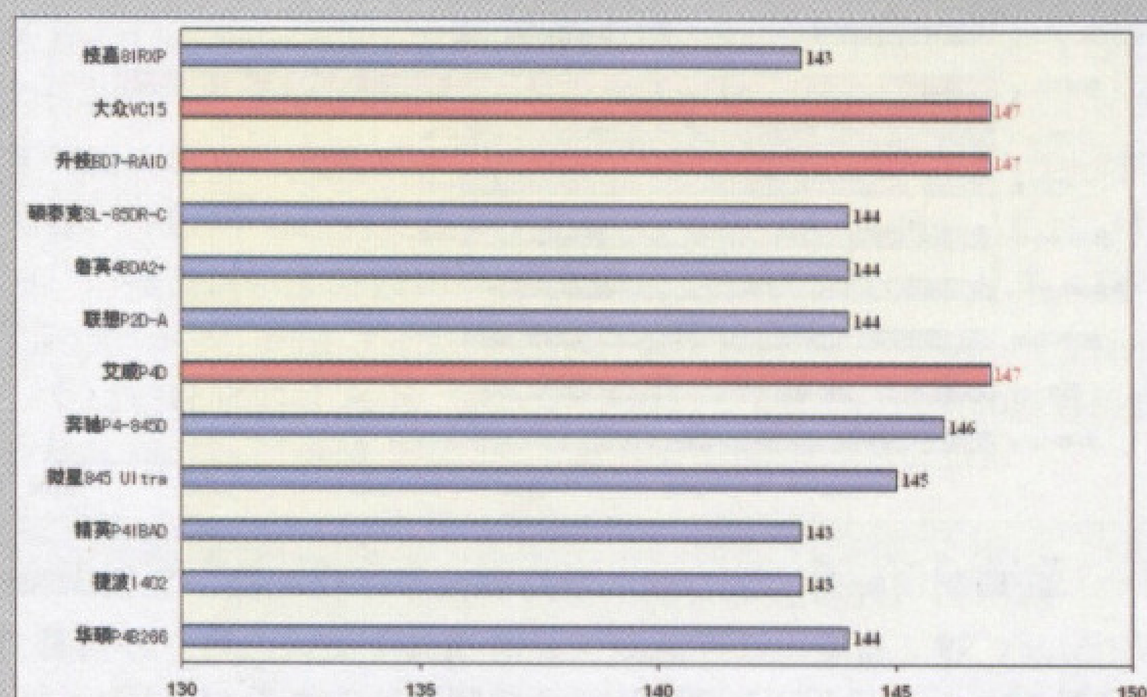
性能测试数据分析（成绩最好的产品用红色表示）

SYSMark 2001+PATCH3

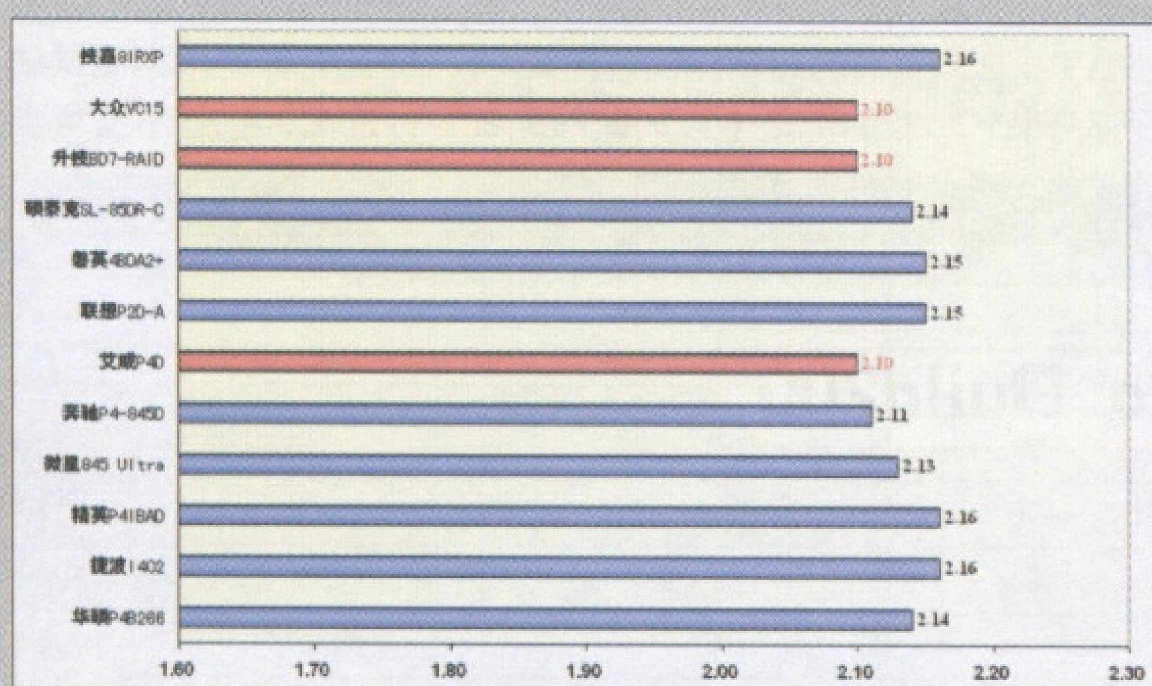
整体性能



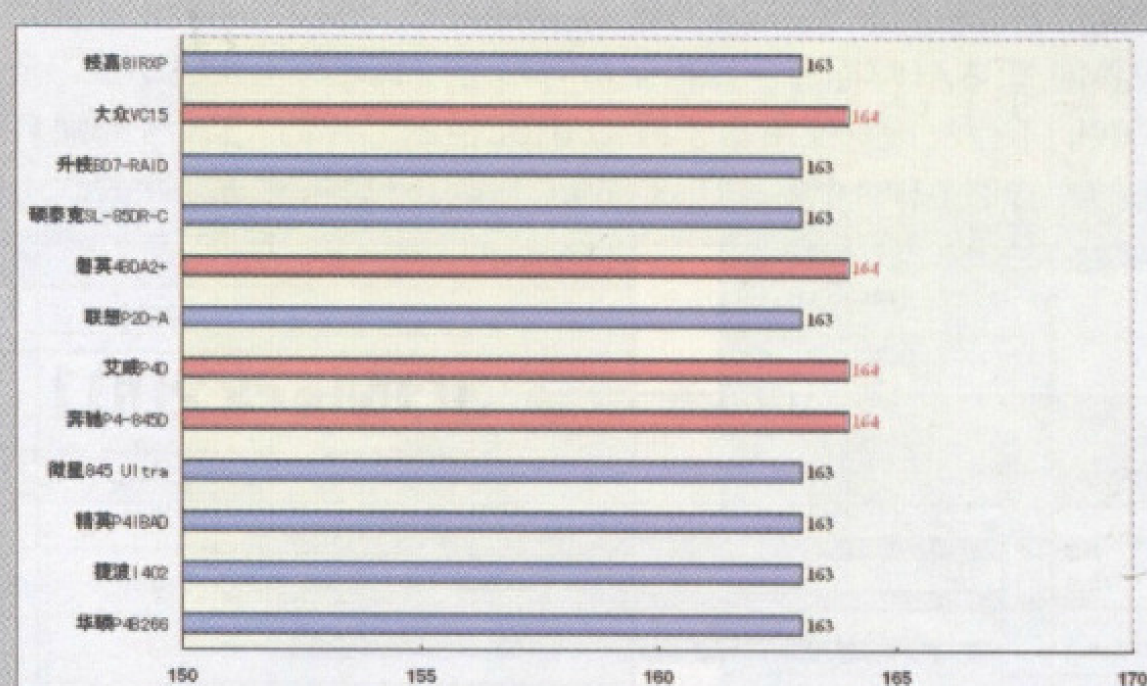
办公生产力



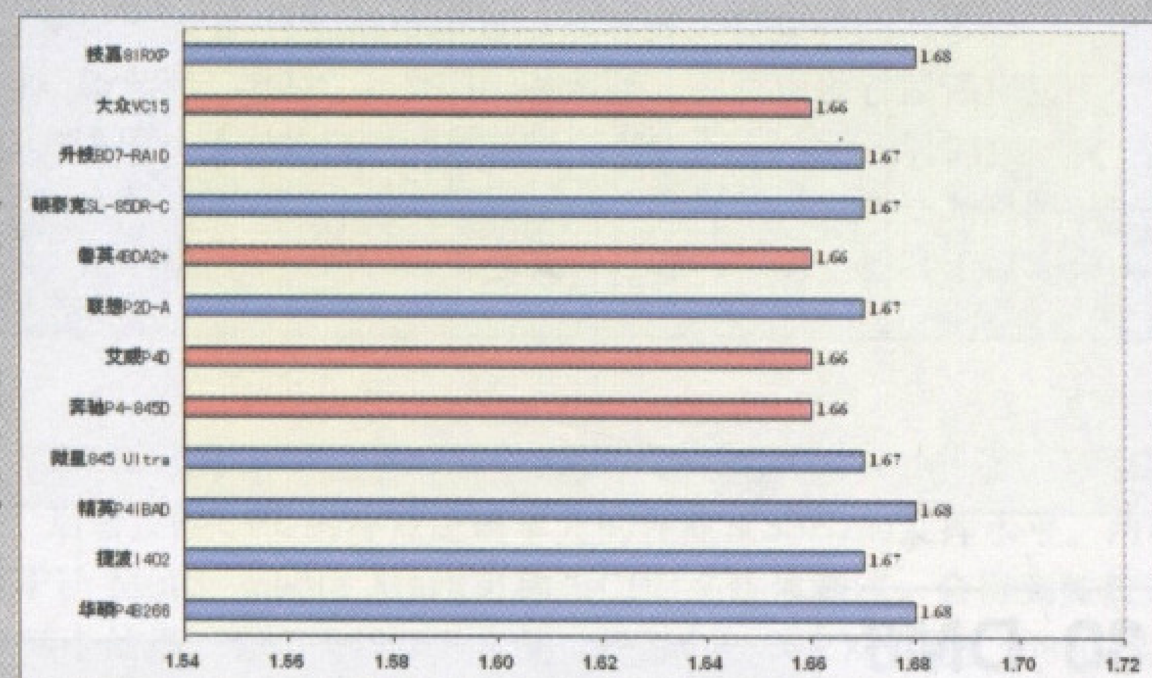
办公应用响应时间



因特网内容创作力

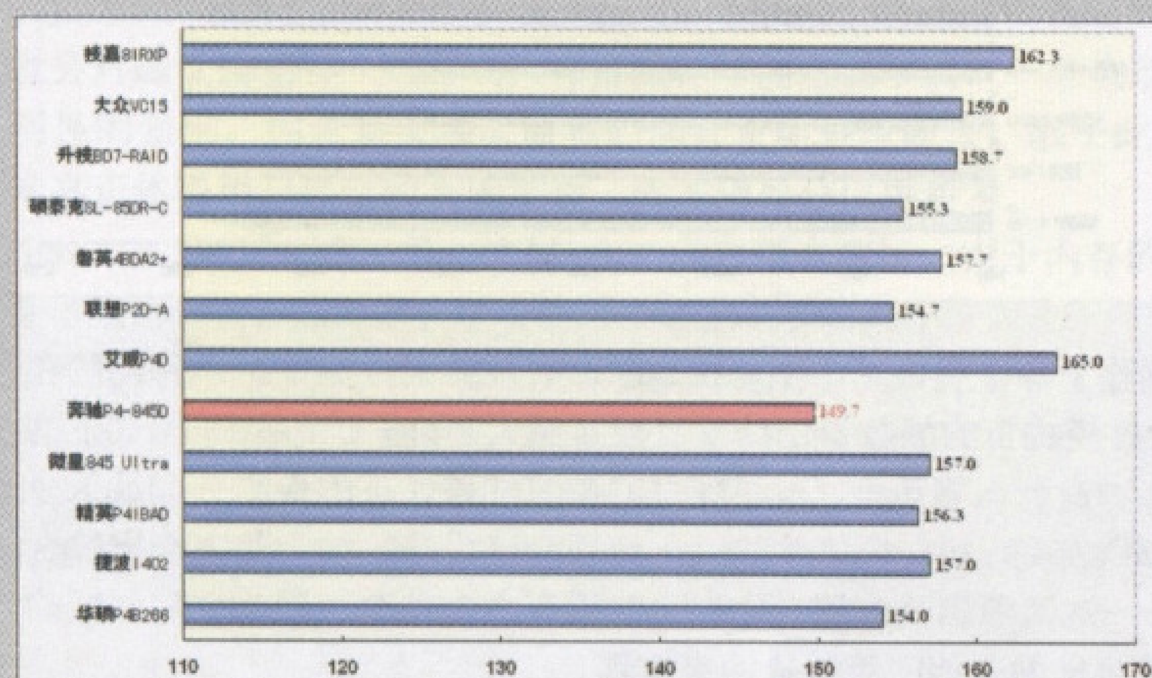


网络应用响应时间



SYSMark 2001通过模拟真实的商业用户工作环境，来评估整个系统的性能。其测试分为两大部分：Office Productivity（办公软件生产力）和Internet Content Creation（因特网内容创作），这两方面的内容基本涵盖了商业应用的大部分内容，因此SYSMark 2001被视为测试整机商业性能的理想之选。由于这套软件测试结果的绝对分数较低，所以一分之差就代表了较大的差异。通过两大部分的成绩对比可以看出，各款主板的办公软件生产力的测试结果差异相对较大。该项测试是针对大型办公软件应用设计的，其依据就是系统对各种办公软件操作的响应时间，得分越高的主板就说明它的反应越快，反应快了办公效率自然就提高了。相比之下，因特网内容创作的测试成绩几乎没有什么变化，各款主板都是“徘徊”于163和164两个数字之间。由此可见，最后总分的高低主要取决于办公软件生产力的成绩。在整体得分中各主板的总得分很接近，都处在153、154、155这三个值上，一方面再一次验证了主板设计和制造技术的成熟，另一方面读者朋友们也要注意，特别是那些商业用户，不要以为一分之差不算什么。事实上SYSMark 2001是一款十分严谨的商业测试软件，如果你经常运行大型的应用程序或经常同时开启多个任务，那么就应该考虑选购155分的产品。

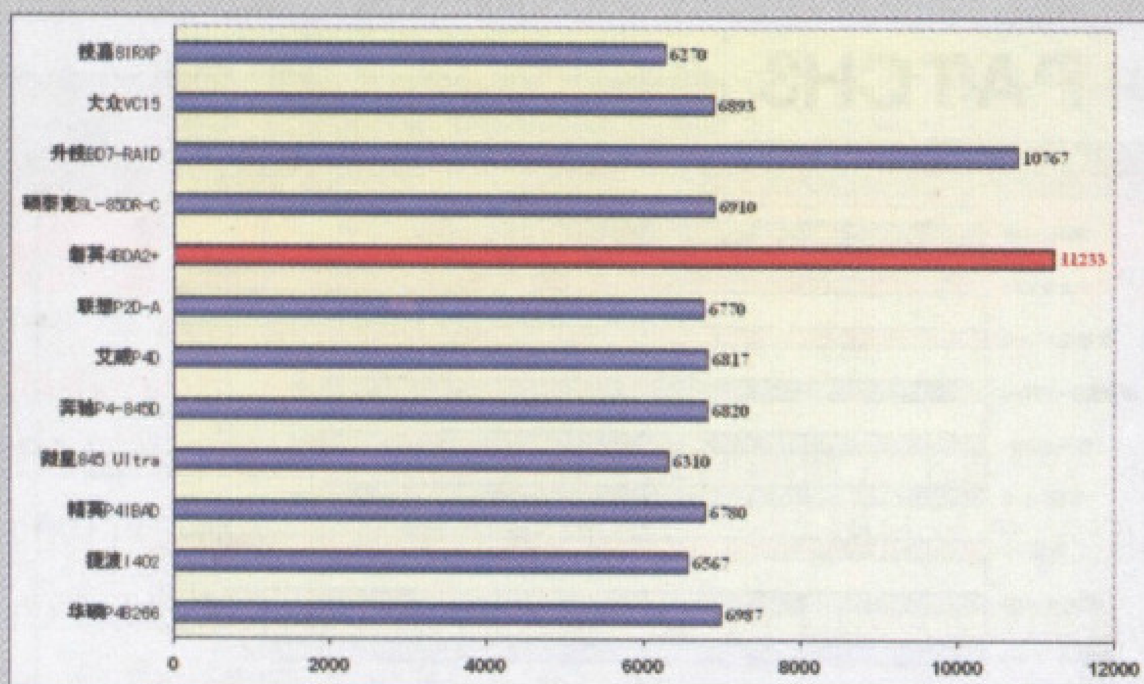
WinZip8.1 Build4331压缩测试



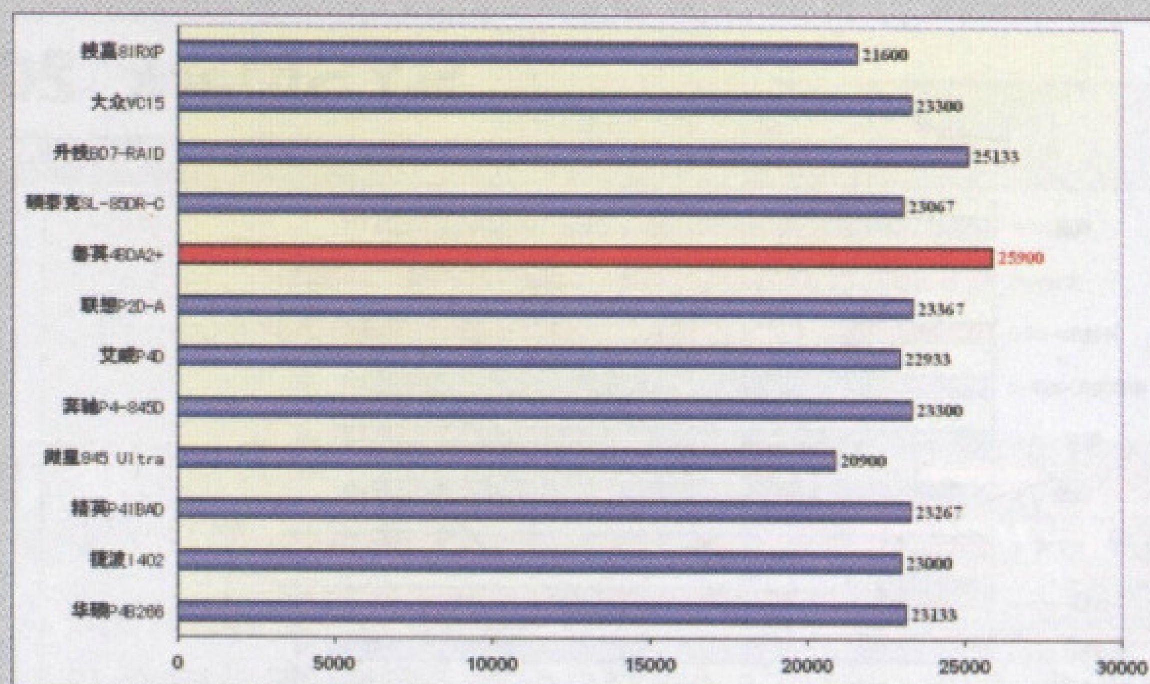
用WinZip压缩大量数据可以考察长时间整个系统的数据吞吐能力。整个压缩过程对CPU、内存、磁盘等都有较高的要求，这项实际操作可以比较客观地反映系统的数据处理能力，当然是时间越短越好。奔驰P4-845D在这一项目中胜出（149.7s），而艾崴P4D的压缩耗时最长（165.0s）。经常拷贝文件或运行诸如Photoshop之类比较“吃”内存的应用程序的用户应该多留意此项成绩。

Winbench 99 2.0

商业磁盘性能

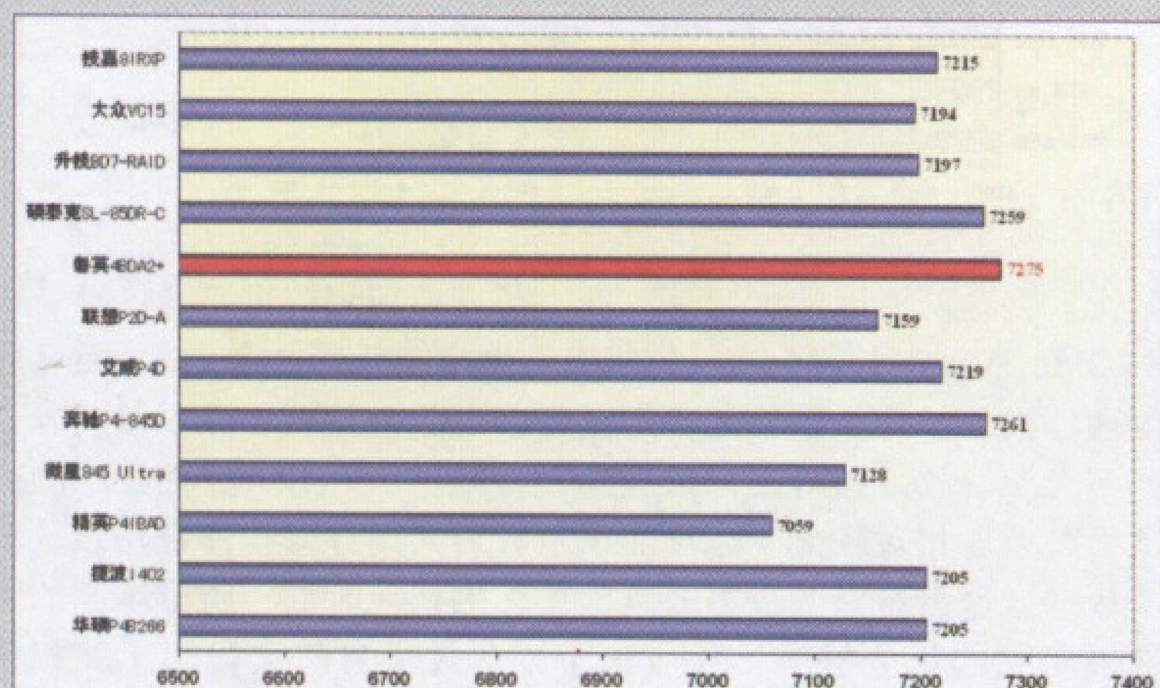


高端磁盘性能



此项测试针对的是各款主板的磁盘子系统性能，包括Bussiness Disk WinMark 99（商业磁盘性能测试）和High-End Disk WinMark 99（高端磁盘性能测试）两项具体测试内容，分值都是越高越好。测试结果是使用HTP372硬盘控制芯片的磐英4BDA2+取得了最高分，而采用PDC20276硬盘控制芯片的微星845 Ultra得分最低。一般来说此项测试所反映的情况是比较准确的，值得关注，特别是对那些只支持ATA/100的主板而言，它们之间分值的差距往往能够直接反映出各主板的IDE性能。但由于有的主板采用了还不成熟的ATA/133标准，并且使用的相应控制芯片也表现不佳，致使某些ATA/133主板的此项测试值比ATA/100还要低，根据测试结果我们不建议用户使用基于PROMISE控制芯片的ATA/133端口。至于基于HPT372的两款主板的此项测试得分过高，也是不值得参考的，特别是Bussiness Disk WinMark 99的测试结果比其它主板高出将近50%，显然是不正常的。

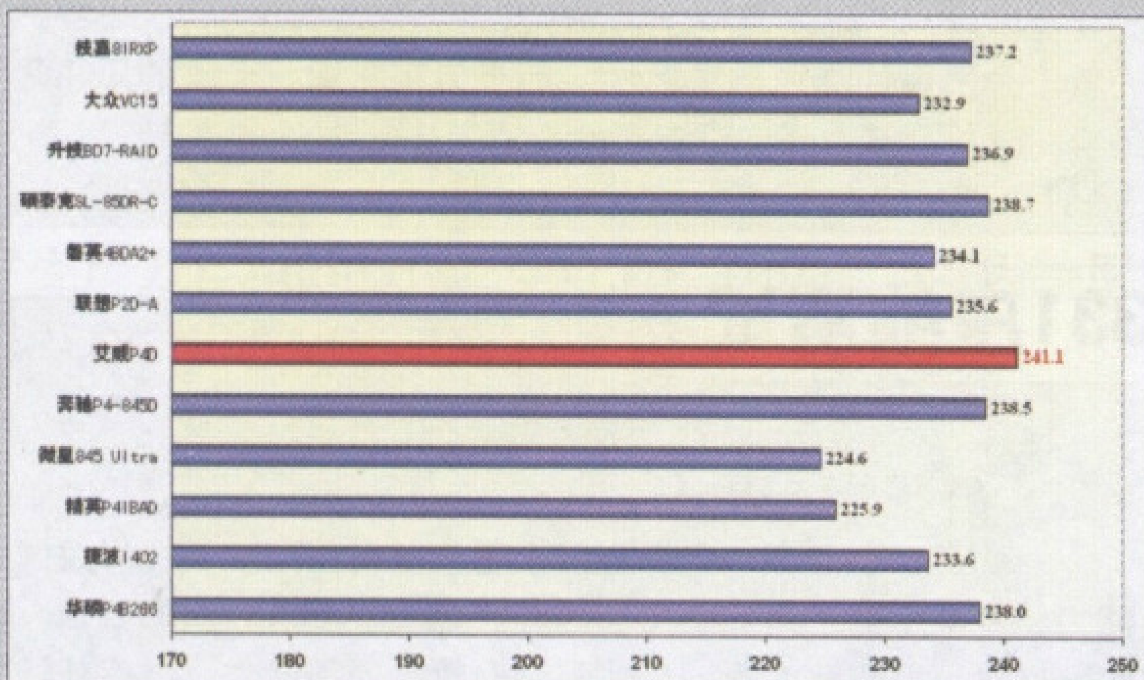
3DMark2001 Pro Build200



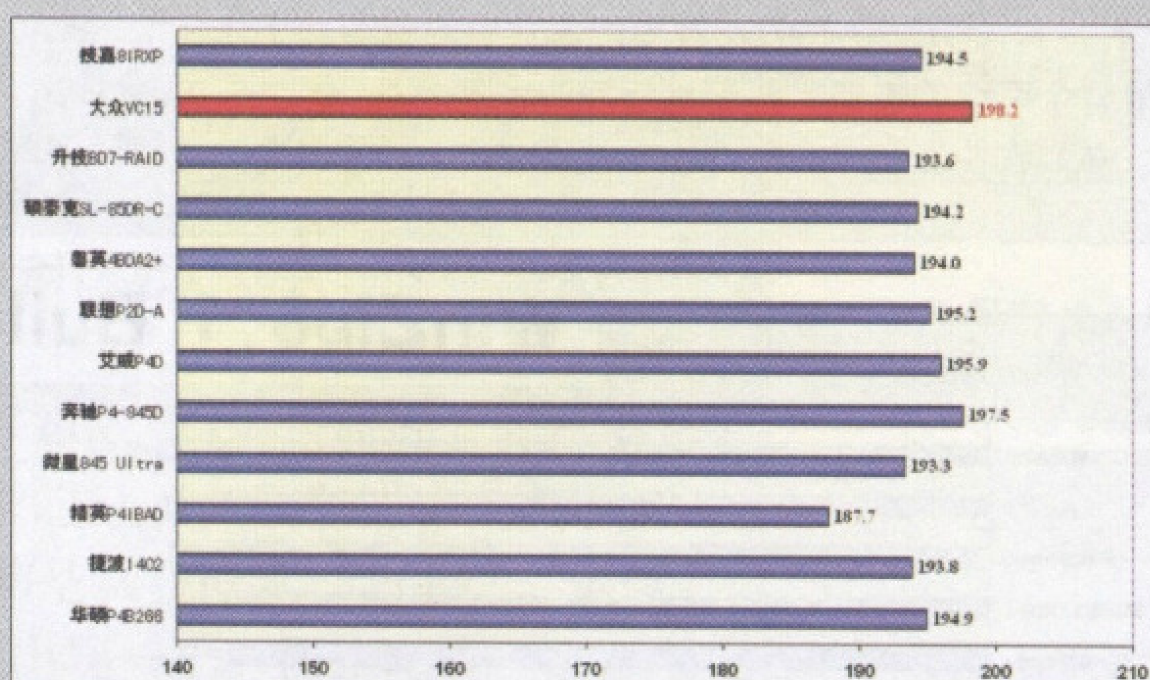
3DMark2001 Pro Build200的测试可能是众多游戏迷最关心的了，因为它可以充分挖掘显示子系统3D性能的极限。不过它所运行的所有场景都是基于Direct 3D的，因此得分也有一定的片面性。该项的分数越高越好。结果磐英4BDA2+在此项测试中力拔头筹（7275），而精英的P4IBAD以较大的差距落后于其他主板（7059），其他主板的成绩大体相当。

QuakeIII 1.30 DM6

最快模式

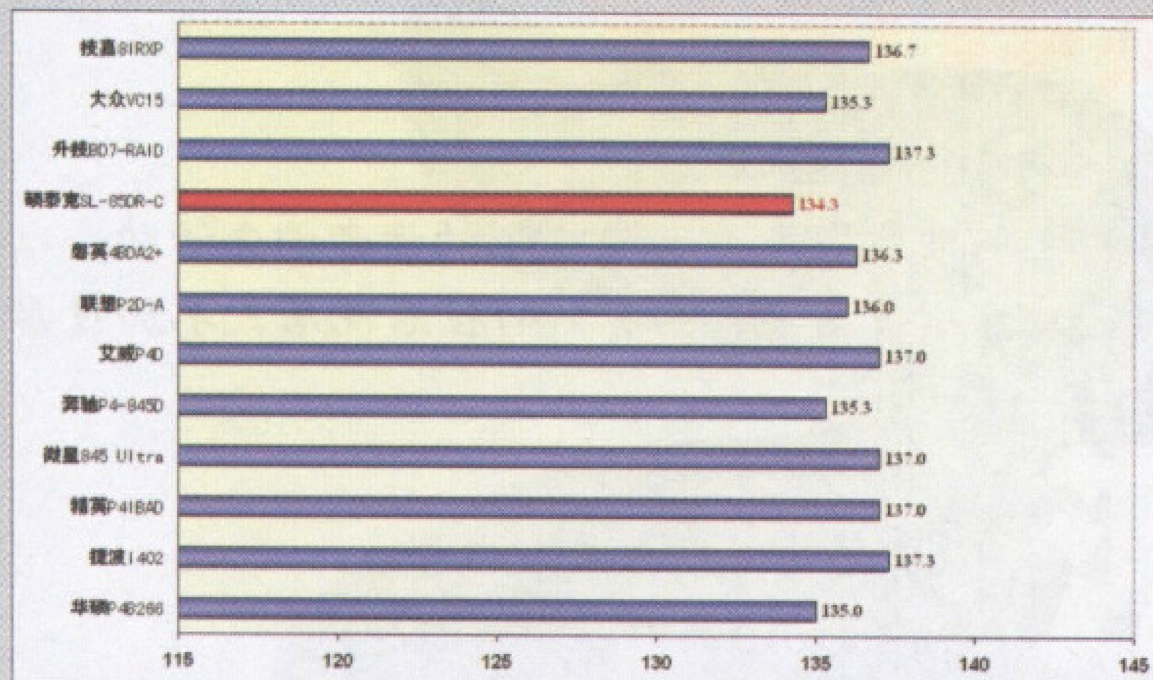


1024×768高画质模式



作为3DMark2001 Pro Build200的补充，QuakeⅢ 1.30集中检验了各个主板基于OpenGL的3D表现。经过分别记录和比较在Fastest（最快模式）和High Quality 1024×768（最高画质模式）两种模式下的帧数得出结果（数字越大越好）。Fastest模式下的最高分和最低分分别来自艾崴P4D（241.1fps）和微星845 Ultra（224.6fps）；High Quality 1024×768模式下的最高分和最低分分别来自大众VC15（198.2fps）和精英P4IBAD（187.7fps）。喜欢3D游戏的朋友应该关注以上两项测试成绩，结合起来选出综合成绩最佳的主板，那就是你想要的！不过喜欢3D制作的朋友要注意——这两项测试成绩对你们可能没有多大帮助，因为它们测试的是显示子系统中的3D游戏性能，如果想知道它们的专业3D性能，则需要借助其他的测试软件来实现。

Super π 1.1



Super π 1.1就是计算圆周率，我们在测试时设定为计算小数点后104万位，以计算时间最短的为优。此项测试主要考察CPU的计算能力以及内存的速度。由于该项测试的结果与操作系统的内存管理机制有很大关系，因此我们在Windows 98下得到的成绩普遍偏低。比较结果我们发现硕泰克SL-85DR-C所用时间最短（134.3s），捷波I402和升技BD7-RAID最慢（137.3s）。首先，能够顺利跑完Super π 1.1就意味着你的系统，特别是CPU和内存运行在一个比较稳定的状态下；其次，主板设定的CPU频率和内存性能会直接体现在此项成绩中。

SiSoft Sandra 2002 te 1.8.59

主板	CPU BenchMark Dhrystone ALU	CPU BenchMark Whetstone FPU/SSE2	CPU Multi-media Mark Integer/Floating-Point	File System BenchMark	Memory BenchMark Bandwidth ALU/FLU
华硕P4B266	3237	1026/2116	6779/8237	25683	2063/1998
捷波I402	3210	1017/2093	6710/8158	26305	2039/1977
精英P4IBAD	3187	1027/2116	6808/8254	26447	2050/1959
微星845 Ultra	3243	1018/2098	6776/8221	24828	2008/1946
奔驰P4-845D	3180	1061/2111	6804/8229	26338	2064/2000
艾威P4D	3221	1071/2096	6753/8165	26553	2048/1985
联想P2D-A	3151	1015/2085	6715/8125	24768	2037/1974
磐英4BDA2+	3245	1026/2114	6781/8219	24990	2060/1996
硕泰克SL-85DR-C	3252	1025/2117	6798/8243	26504	2060/1998
升技BD7-RAID	3215	1014/2095	6752/8184	26474	2044/1984
大众VC15	3148	1014/2098	6747/8183	24947	2046/1981
技嘉8IRXP	3247	1019/2121	6810/8256	24047	2071/2008

CPU BenchMark包括Dhrystone ALU和Whetstone FPU/SSE2两项，前者反映CPU的算数逻辑单元的性能，后者反映CPU的浮点逻辑单元的性能及SSE2的发挥水平。两项分值都是越高越好。

CPU Multi-media Mark可称为CPU多媒体测试，会得到整数运算（Integer）和浮点运算（Floating-Point）两个结果。分高为优。此项测试技嘉GA-8IRXP胜出（6810/8256），而捷波I402的Integer值（6710）和联想P2D-A的Floating-Point成绩（8125）最不理想。此项得分各个主板都比较接近。综合上述两项成绩就可以对CPU的运行状况有一个大致的了解，由这些数据可知同一块CPU在不同主板上的性能发挥及运行的稳定性都会有所不同。由于SiSoft Sandra 2002是一款比较初级简单的测试软件，所以读者更多的是从中了解CPU的基本运行状况，不可由此妄断主板性能的高低，对于那些测试结果比较接近的主板可近似看做是一样的。

File System BenchMark：文件系统测试，考察磁盘性能，分值越高越好。在这项测试中艾威P4D得分最高（26553），技嘉GA-8IRXP得分最低（24047）。一般来说你所使用的文件系统格式会对磁盘操作产生一定的影响，FAT16格式的分区磁盘效率最高，但由于它最大只能支持到2GB，所以现在一般都使用FAT32格式的分区。如果你使用NTFS格式分区的话，应该就可以感觉到明显的效率降低了。在分区格式相同的情况下磁盘碎片也会对磁盘性能有一定影响，日常操作可能感觉不到，一旦启动大型的商业应用或大量拷贝数据时，就会发现明显的差别，因此每次测试前我们都会重新整理硬盘。限于此项测试的演算方法具有很强的模式化特性，很难真正体现用户操作的不确定性，故本项得分仅供参考。

Memory Bandwidth BenchMark：内存带宽测试。由于内存的带宽对整个系统的性能都有较大影响，因此这是一项比较重要的测试。尽管理论上各款主板的内存带宽是一样的，但实际情况下系统对内存带宽的利用率及内存性能的实际发挥往往与理论值存在着一定的差距。此项测试分值越高越好。在ALU/RAM（算数逻辑单元）和FLU/RAM（浮点逻辑单元）两项中均是技嘉GA-8IRXP得分最高（2071/2008），微星845 Ultra得分最低（2008/1946），不过综合测试结果可知绝大部分主板此项成绩差别不大。成绩相对较低的主板在拷贝数据和进行大容量演算时会稍差一点，还有就是在Quake Ⅲ这样对内存带宽要求比较高的游戏中会发现帧数偏低。

Wcpuid v3.0f

主板	外频（MHz）
华硕P4B266	100.90
捷波I402	101.00
精英P4IBAD	100.90
微星845 Ultra	100.94
奔驰P4-845D	100.93
艾威P4D	100.23
联想P2D-A	99.63
磐英4BDA2+	101.00
硕泰克SL-85DR-C	101.00
升技BD7-RAID	100.00
大众VC15	100.23
技嘉8IRXP	100.99

此软件主要用于查看有关CPU的各种参数，特别是CPU的运行频率会因主板的不同而产生一定的变化，而这种变化对测试成绩有着直接的影响，所以我们测试开始前有必要了解一下CPU在当前主板上的运行频率。通过这项测试，我们发现有3款主板的CPU实际主频都高达1716.94MHz（额定值为1700MHz），它们分别是硕泰克SL-85DR-C、捷波I402和磐英4BDA2+。而联想的P2D-A是最低的，1693.70MHz的实测值甚至比额定值还要低。其它各款主板的CPU运行频率大多处在1715MHz左右的位置上。

关于DIY装机的读者调查

club.popsoft.com.cn

为了配合本次i845D主板横向对比评测，我们在大众软件网上同期推出了关于DIY装机的读者调查活动，以期为读者和厂商提供一些参考资料。调查从2002年02月01日起至02月22日结束，共有3747位后院居民参加投票，调查结果如下：

1.你近期有升级或购机的打算吗？
A.有（74.5%）；
B.没有（25.5%）

2.如果装机，你选择：
A.DIY（82.6%）；
B.品牌机（9.9%）；
C.二手机（1.2%）；
D.笔记本电脑（5.1%）；
E.其他（1.2%）

3.装机时你选择什么CPU？
A.奔腾4（51.1%）；
B.奔腾Ⅲ（9.4%）；
C.赛扬（11.1%）；
D.Athlon XP（18.7%）；
E.AMD雷鸟（6.0%）；
F.AMD毒龙（3.7%）

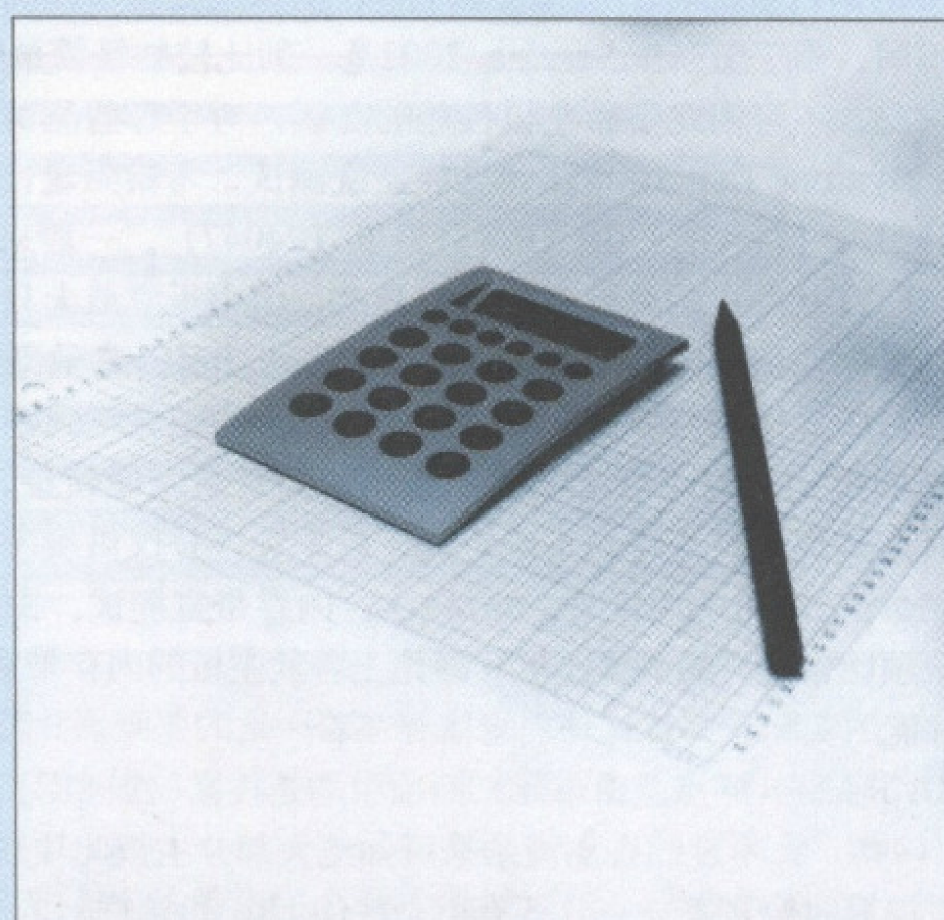
4.如果选择奔腾4装机，你选择什么类型的内存？
A.SDRAM（16.1%）；
B.DDR（61.0%）；
C.RDRAM（15.7%）；
D.不清楚（7.2%）

5.如果选择奔腾4装机，你选择什么类型的芯片组？
A.i850（33.8%）；
B.i845（7.8%）；
C.i845D（23%）；
D.P4X266A（20.1%）；
E.SiS645（5.2%）；
F.不清楚（10.1%）

6.对于i845D芯片组，你的了解程度：
A.很了解（12.4%）；
B.一般（42.4%）；
C.有一些了解（29.4%）；
D.不了解（15.8%）

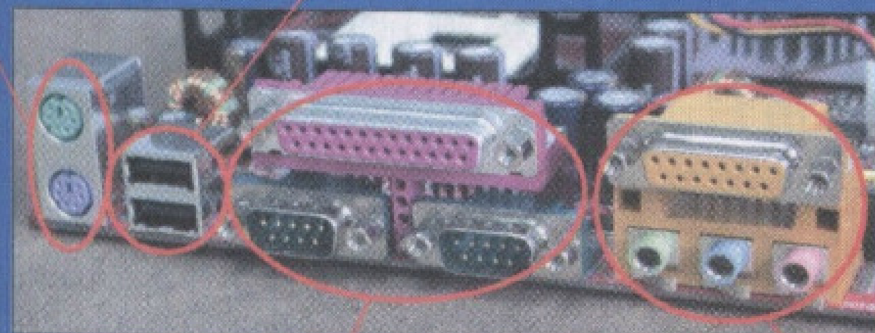
7.你最喜欢的主板品牌是：
A.华硕（35.9%）；
B.微星（17.2%）；
C.升技（4.8%）；
D.技嘉（15.1%）；
E.精英（4.2%）；
F.大众（1.3%）；
G.磐英（5.0%）；
H.联想（10.0%）；
I.捷波（0.5%）；
J.泰安（0.1%）；
K.艾崴（0.9%）；
L.硕泰克（2.8%）；
M.美达（0.2%）；
N.新天下-奔驰（0.3%）；
O.其他（1.7%）

8.你能接受的i845D主板的价格是：
A.1500元以上（5.1%）；
B.1200-1500元（25.1%）；
C.1000-1200元（39.4%）；
D.800-1000元（26.4%）；
E.800元以下（4.0%）



测试总结

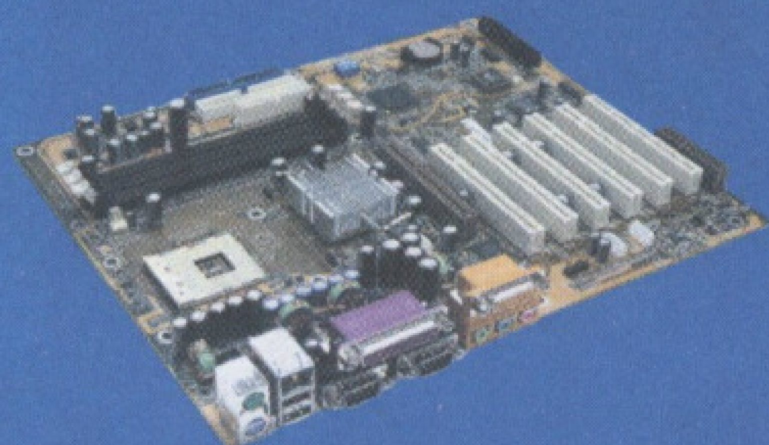
在本次横向对比评测中，我们对国内各大主板厂商的代表产品进行了测试。除了传统的性能测试以外，我们还考察了各个主板的可扩展性、功能、易用性、产品附加价值和厂商的技术支持能力和售后服务情况，期望可以更加全面和负责地对相关主板进行评价。大部分主板在测试中表现出了应有的性能，兼容性和稳定性也相当出色。但并不是所有的主板都是令人满意的，大家可以在产品点评中看到，个别主板在测试中表现出了一些不稳定的情况。



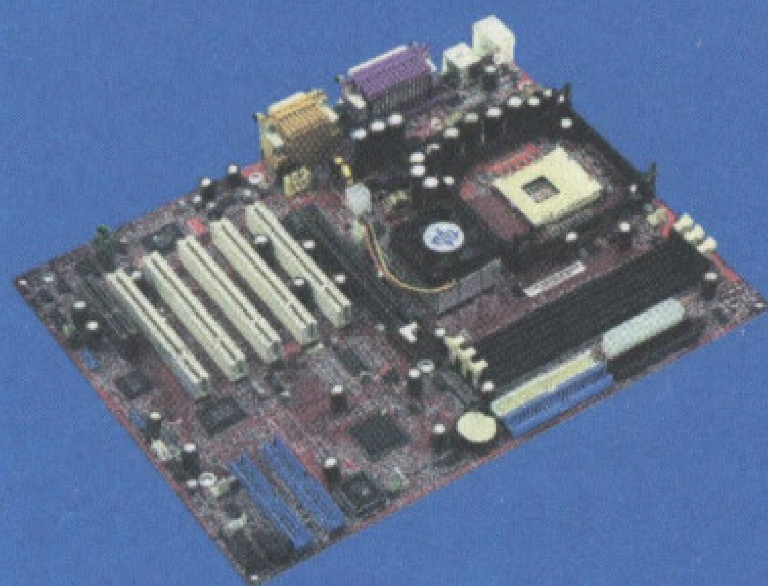
参加测试的12块主板全部带板载声卡，包括常见的AC'97各个版本、CMI8738和CT5880。对于资金紧张的用户，板载声卡也未尝不是一种解决问题的方案。电源设计方面，只有少数几个厂商严格遵守ATX 2.03规范，有些厂商也带来了一些电源方面的独特设计，如华硕的“EZ PLUS”、捷波的“电源净化器”、升技的“四相电源回路”等，不过4针的插槽还是必不可少（除了精英P4IBAD）。除了艾葳P4D以外，其他11块主板都提供了CNR插槽，我们认为与其提供这条形同鸡肋的CNR，还不如安排一条ISA插槽。除了颜色各异的PCB板和大小不同的板型之外，各个主板的设计大同小异，当然说到做工，一些大厂的产品还是有优势的。主板上的接口趋于标准化，和i845D规范规定完全相同。

作为Intel最新的芯片组，一些厂商为相应的产品提供了各项新技术的解决方案，包括ATA/133、RAID和USB 2.0等，这也使得用户可以在较低的成本下体验最新技术所带来的便利。在这些主板上面，

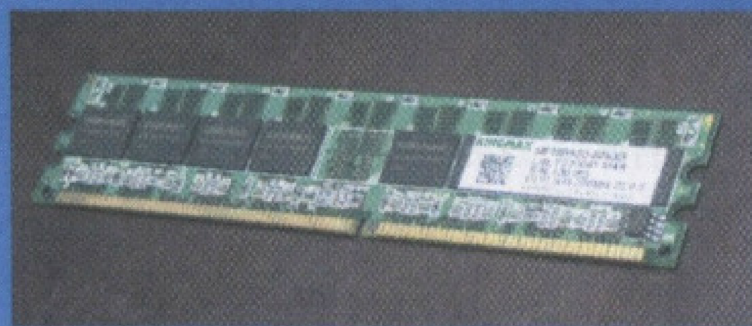
我们也看到了各个厂商带来的特色技术，如技嘉的双BIOS、联想的EASY Ⅱ系列技术等，这些都为用户使用和维护系统带来了很大的方便。而线性超频、各种电压调节也随处可见，这说明i845D芯片组主板已是非常成熟的产品了。



性能方面，这12块主板基本上处在同一条水平线上，绝大多数测试项目最高分和最低分偏差在2%以内。在这部分测试里，磐英和奔驰的主板给我们留下了深刻印象，而传统的主板大厂如华硕、微星等则表现平平，大家可以参看相应的表格。和以往的情形一样，我们看到在Wcpuid测试里，10家厂商对CPU默认的100MHz外频进行了不同程度的“超频”，捷波、磐英和硕泰克甚至调高了1MHz，使用标准外频的只有升技，而联想则只有99.63MHz。虽然如此小范围地调整外频对CPU稳定工作的影响不大，但是却对测试结果有一定的影响。由于有的主板默认情况下使用的是DDR 200模式，我们建议用户确保内存工作在DDR 266模式，并且在内存允许的情况下使用2-5-2-2（CAS Latency/RAS Precharge/RAS to CAS Delay/Precharge Delay）的设置，这会在相当大的程度上提升系统性能。



我们在测试中还特别关注了4款支持ATA/133 RAID的主板，其中磐英4BDA2+和升技BD7-RAID使用HighPoint公司的HPT372控制芯片，微星845 Ultra和技嘉8IRXP使用的是PROMISE公司的PDC20276控制芯片。为了充分发挥出每款产品本身的优势，我们对这几款产品取ATA/133模式下的测试得分，但是结果出乎意料——HighPoint芯片和PROMISE芯片表现迥异：PROMISE芯片在ATA/133下表现糟糕，磁盘性能低于主板自带ATA/100接口10%左右，整体性能也因此受到了一定的影响，这也是采用PROMISE芯片的两款主板测试结果不甚理想的原因之一；而HighPoint则很夸张地在商业磁盘性能上超过了ATA/100模式60%以上，高端磁盘性能提高了10%左右，但在其他测试项目里，采用HighPoint芯片的两款产品并未因此受益，得分和ATA/100几乎完全相同。我们向相关的厂商咨询这方面的情况，微星的解释是PROMISE芯片使用的是ATA/133 RAID的IC，当用户使用单个硬盘时系统默认是RAID 0模式，导致性能表现不佳的原因可能和驱动有关；而HighPoint芯片的表现则令人怀疑，同样是磁盘性能测试，在SiSoft Sandra 2002 te的“File System BenchMark”测试里，它们的得分并没有优势，而且整体性能也没有相应的提高。基本上我们可以认定是HighPoint芯片的驱动针对Winbench 99进行过优化，但由于ATA/133需要芯片、硬盘、数据线和驱动程序这四个方面的同时支持，目前我们还无法对此作进一步的验证。不过从测试的情况来看，ATA/133的性能增益还是个“谜”，用户不要对此期望过高，当然组成RAID则另当别论。



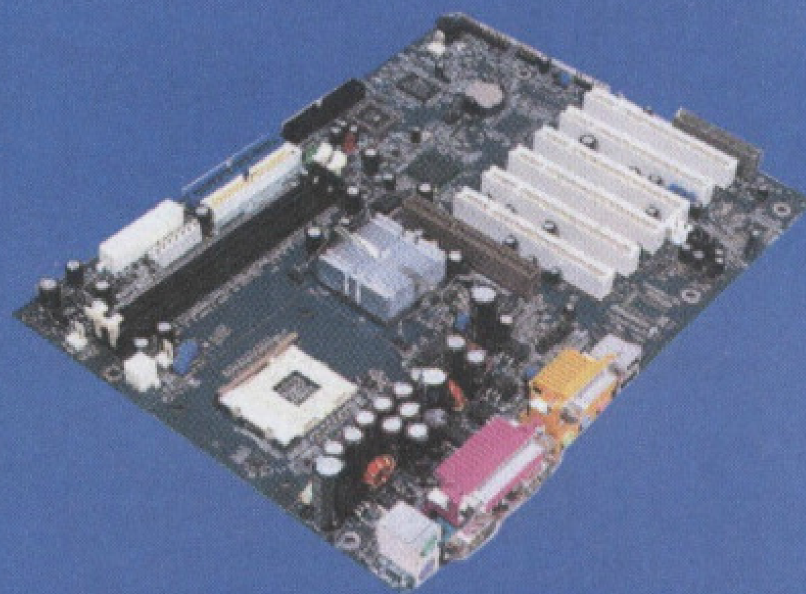
KingMax双Bank PC 2700内存

另一个比较让我们关注的问题是在这次测试里，一些主板带了3根内存插槽，而i845D虽然可以支持最大2GB内存，但是只支持4个内存“Bank”，这意味着如果用户在这些主板上插了2条双Bank内存的话，第三根插槽则根本无法使用。为了验证这个问题，我们向KingMax公司借了2条双Bank PC 2700内存在微星主板上进行测试，这两条内存和我们原来使用的三星原厂内存没有混插问题，不过当内存的Bank数超过4的时候，系统就无法启动。关于Bank问题这里要稍微说明一下，Bank并不是简单的“面”，我们知道Pentium以上CPU的外部寄存器是64位的，这意味着CPU从内存读写数据是

64位并行的，所以64位就作为一个内存Bank。简单点说内存Bank取决于内存颗粒的型号和颗粒数，如果你的内存单面有8个内存颗粒，那么它才是双Bank内存。

在进行售后服务测试时我们发现了一个很有趣的问题，就是厂商对属于“非自然力损坏”的刷BIOS失败也提供了保修，不过用户也不必对此过于欣喜，因为大家不太可能直接从厂商手里购买到主板，而经销商则有可能不愿意费事和厂商打交道而不提供相应的服务，我们建议用户直接和厂商交涉这类问题，虽然有的需要付费，但至少提供了一种保障。售后服务方面我们主要考察了厂商的“三包”承诺，而技术支持我们主要考察各大厂商在网站、E-mail和电话这三方面的服务水准，具体方法是设计出一套5个主板使用方面的问题，同时发给各大厂商的网站技术支持论坛、E-mail和电话，然后考察他们的反馈情况（速度和质量）。在参加测试的厂商里，升技、艾崴、联想、微星和精英提供了技术支持论坛，不过这些论坛效果不甚理想，不同程度地存在着无法注册、无法登录、反应时间慢、没有中文版和只在固定时间解答等问题，建议用户优先采用厂商在网站上事先制作好的表单来提交问题，往往能收到不错的效果。对于我们所测试的几个技术方面的问题，绝大多数厂商都可以给出正确回答，不过涉及规格方面的敏感问题厂商的回答就比较谨慎了，基本上是各持一辞，甚至有误导倾向。还有一些厂商，没有在产品的说明书和包装盒上明显的位置标明售后服务的相关信息，网站建设也跟不上，在这方面大厂的情况相对好一些。需要指出的一点情况是我们在测试联想主板时遇到了一些问题，在反复尝试没有得到解决的情况下我们和联想公司取得了联系，他们立即派出技术支持工程师来到实验室，协助我们解决了问题。之后为了确认用户不会遇到相似的问题，我们又特地从市场上取样了一块相同规格的主板来完成测试，结果一切正常。

在前言部分我们就说过，目前支持DDR的P4芯片组已经达到了7种，不过这一市场很快将会有新的竞争者加入，它们是VIA的P4X333（支持133MHz外频和双通道DDR 333）和SiS的SiS648（支持133MHz外频、USB 2.0、ATA/133、IEEE1394a和DDR 400）！而Intel方面也将在2002年第二季度以后发布i845E（支持133MHz外频、USB 2.0和DDR 333）和i845G（支持133MHz外频、DDR 333，整合图形芯片）。从这些芯片组的细节来看，i845D的生命周期将不会太长，更不用说重现BX的辉煌了。不过现在市场上的i845D芯片组主板价格已经下调到一个相当低的水平，是一个相当成熟的产品，不失为目前最佳的P4芯片组之一。而新的芯片组无一例外地期待133MHz外频的P4出现，除了CPU，它们还将依赖DDR 333来发挥芯片组的威力。但从目前的情况来看，DDR 333和DDR 266的价格还有相当的差距，性能也并不是很稳定，因此价格和稳定性将是i845D在这些芯片组夹击之下得以生存的法宝。目前DDR价格上扬是这些P4 DDR芯片组打开市场的最大阻力，但不管最后的芯片组和内存竞争的胜利者是谁，Intel都会微笑着向用户提供它的P4。



（上接65页）BIOS刷新至F5版本，乱码问题才得以解决。但我们同时也发现所谓的中文BIOS只翻译了那些平时经常接触到并且为很多人所熟知的设置项目，而那些比较晦涩难懂的设置项目仍然是英文，因此这个中文版的BIOS并不怎么实用。当年CIH的出现使得技嘉的DualBIOS技术应时而生，如今DualBIOS又成了升级BIOS时的绝好“后悔药”。它不但可以自动恢复被刷坏的BIOS，而且如果你对新BIOS不满意，还可以选择从旧BIOS启动系统。GA-8IRXP还支持@BIOS在线升级BIOS技术和EasyTune Ⅲ软件超频技术。技嘉提供了中英文双语说明书，但其中文为繁体。彩色的快速装机指南令新手也能应付自如。在包装中还有一个带两个USB 1.1接口的扩展板和一个带4个USB 2.0接口的扩展板。另外由于主板集成的USB端口上方多了一个以太网接口，并且它们还位于音频接口的右边，所以技嘉还附送了一个机箱后挡板。技嘉在性能测试中的表现令我们颇感意外，原本以为技嘉主板搭配我们测试用的技嘉Ti500显卡在3D方面会有上佳表现，但没想到几次运行3DMark2001 Pro都中途退出或蓝屏死机，经过分析查明是内存所致，我们将内存电压上调了0.1V后一切正常。测试用的内存是三星原厂的DDR266，而且此内存在其它主板上均无异常。后来我们又找来了KingMax的内存进行测试，发现在正常电压下也能完成测试，不过我们在测试中的设置超过了技嘉的要求，由于时间所限，我们没有验证这个问题的普遍性。

主流i845D主板特征总览

厂商	华硕（ASUS）	捷波（JETWAY）	精英（ECS）	微星（MSI）	奔驰（PARADISE）	艾威（Iwill）	联想（QDI）	磐英（EPoX）	硕泰克（SOLTEK）	升技（ABIT）	大众（FIC）	技嘉（GIGABYTE）
型号	P4B266	I402	P4IBAD	845 Ultra	P4-845D	P4D	P2D-A	4BDA2+	SL-85DR-C	BD7-RAID	VC15	8IRXP
BIOS厂商	AWARD	AWARD	AWARD	AMI	AWARD	AWARD	AWARD	AWARD	AWARD	AWARD	AWARD	AWARD
BIOS版本	1002	F01	1.08	v3.0B1	N/A	N/A	1.1SLCP	N/A	K1	REV1.0	IEF416	F2
BIOS日期	2001.11.21	2001.12.18	2001.11.02	2001.11.21	2001.11.8	2001.12.18	2001.11.19	2001.11.13	2001.12.05	2001.11.6	2001.11.22	2002.2.4
主板规格	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
板型尺寸	304mm×244mm	305mm×244mm	304mm×244mm	305mm×280mm	304mm×224mm	305mm×285mm	305mm×224mm	305mm×245mm	305mm×210mm	304mm×244mm	304mm×244mm	306mm×244mm
内存插槽数目	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3
最大内存容量	2GB	2GB	2GB	2GB	2GB	2GB	2GB	2GB	2GB	2GB	2GB	2GB
支持内存规范（DDR）	200/266	200/266	200/266	200/266	200/266	200/266	200/266	200/266	200/266	200/266	200/266	200/266
PCI/AGP/CNR	6/1/1	5/1/1	6/1/1	5/1/1	5/1/1	6/1/0	6/1/1	6/1/1	6/1/1	6/1/1	6/1/1	6/1/1
红外线接口	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y
板载USB2.0芯片	NEC D720100AS1	N	N	NEC D720100AS1	N	N	N	N	N	N	N	NEC D720100AS1
USB1.1/USB2.0接口	4/4	4/0	4/0	4/4	4/0	4/0	4/0	4/0	4/0	4/0	4/0	4/2
板载声卡	CMI8738-6ch-MX	ACL201A AC'97	ACL201A AC'97	CMI8738-6ch-LX	CMI8738-6ch-LX	CMI8738-6ch-MX	CS4299 AC'97	ACL201A AC'97	ACL201A AC'97	ACL200 AC'97	ACL201 AC'97	CT5880-DEO
板载IDE控制芯片	N	N	N	PROMISE PDC20276	N	N	N	HighPoint HPT372	N	HighPoint HPT372	N	PROMISE PDC20276
ATA/133&RAID	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	N	Y
闪存卡SD/MS/SC	Y/Y/Y	N/N/N	N/N/N	N/N/N	N/N/Y	N/Y/Y	N/N/N	N/N/N	Y/Y/Y	N/N/N	N/N/N	Y/Y/Y
电源插槽20/4/6	Y/Y/N	Y/Y/Y	Y/N/N	Y/Y/N	Y/Y/Y	Y/Y/Y	Y/Y/Y	Y/Y/N	Y/Y/N	Y/Y/N	Y/Y/N	Y/Y/N
DIP跳线	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N
Debug灯	N	N	N	位于USB扩展板、4个LED灯	N	N	5个LED灯	Y	N	Y	N	N
板载网卡	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Realtek RTL8100L	Intel DA82562ET
板载监控芯片	ITE IT8708F-A	Winbond W83627HF-AW	ITE IT8708F-A	N	Winbond W83627HF-AW	Winbond W83627HF-AW	Winbond W83627HF-AW	Winbond W83627HF-AW	Winbond W83627HF-AW	Winbond W83627HF	Winbond W83627HF-AW	ITE IT8708F-A
最高CPU频率支持	2.2GHz	2.2GHz	2.2GHz	2.0GHz	2.2GHz	2.2GHz	2.2GHz	2.2GHz	2.2GHz	2.2GHz	2.2GHz	2.2GHz
线性超频	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
CPU电压调节	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
AGP电压调节	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y
内存电压调节	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y
特色功能	EZ Plug/Post Report/MyLogo	恢复精灵/电源净化器	N/A	D-Brackt	HDD Instant Recovery/开机自检显示POST CODE	易插拔跳线	Easy II 系列	Magic Health/Easy Boot/AGP Master	SmartDoc/RedStorm	四相电源回路/SoftMenuIII	N/A	双BIOS
说明书语种	英/简	英	N	英	英	英	简	英	英	繁	英/简	英/繁
厂商网址	http://www.asus.com.cn	http://www.jetway.com.cn	http://www.ecs.com.cn	http://www.microstar.com.cn	http://www.sz--paradise.com	http://www.iwill.com.cn	http://www.qdigrp.com/qdisite/gb/index_C.htm	http://www.epox.com.cn	http://www.soltek.com.cn	http://www.abit.com.cn	http://www.fic.com.tw	http://www.gigabyte.com.cn
送测产品附件	说明书、驱动盘、IDE线、软驱线、4口USB 2.0扩展板、快速安装向导（包含简体中文）、SPDIF扩展板	说明书、驱动盘、IDE线、软驱线	说明书、驱动盘、CPU安装示意图、IDE线、软驱线	说明书、RAID说明书、驱动盘、2根IDE线、一根软驱线、2个USB扩展卡（带DeBug灯）	说明书、驱动盘、IDE线、软驱线、带不干胶的跳线表、质保书	说明书、驱动盘、软驱线、IDE线（两根）	ATA/100 IDE线、ATA/33 IDE线、软驱线、后面板挡板、驱动盘、说明书、保修卡	说明书、驱动盘、软驱线、ATA/133 IDE线、ATA/33 IDE线、Ghost、PC-cillin、保证书、USB扩展板	主板说明书、软件说明书、探温头、驱动光盘、软件光盘、硬盘线、软驱线	说明书、IDE线（两根）、软驱线、游戏手柄接口、机箱后面板、驱动盘	说明书、驱动光盘、软件光盘、ATA/100 IDE线、ATA/33 IDE线、软驱线	装机彩图、后面板、硬盘线2根、软驱线、2口USB 1.1扩展板、4口USB2.0扩展板、驱动盘、说明书
质保期	3年	1年	1年	1年	1年	1年	3年	1年	1年	1年	1年	1年
参考价格（元）	1440	1050	980	1450	910	1090	988	1080	1170	1250	1080	1330

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	P4	1.5/1.6/1.7/1.8/2GHz（散装478针脚）	1100/1120/1360/1720/3100
	P4	1.4/1.5/1.7GHz（散装423针脚）	1085/1200/1380
	PIII（散装）	750E/866EB/1GHz	850/915/1025
	赛扬II（散装）	900MHz/1GHz（T）/1.1G/1.2GHz	510/570/650/730
	AthlonXP（散装）	1500+/1600+/1700+/1800+/1900+	970/980/1030/1320/1850
	Athlon（散装）	900MHz/1G/1.2G/1.33G/1.4GHz	480/640/730/790/950
	Duron（散装）	800/850/900MHz/1G/1.1G/1.2GHz	310/325/365/485/590/660
硬盘	IBM 60GXP	20/40/60GB	650/780/920
	IBM 120GXP	80/120GB	1520/2580
	WD 400BB/800BB/1000BB	40/80/100GB	770/1340/1900
	希捷 酷鱼IV代	20/40/60/80GB	640/780/950/1140
	希捷 U6	20/40/60GB	600/670/835
	迈拓 金钻七代（盒装）	40/60/80GB	860/1220/1630
	迈拓 星钻三代（盒装）	40/60/80/160GB	750/940/1290/3050
显卡	ATI	镭VE/LE/7200/7500/8500	620/710/850/1250/2050
	旌宇	i龙400/磐龙GeForce4 MX440 5ns/4ns	566/899/999
	UNIKA小影霸	速配6600/7900/7917/8000	560/790/990/1390
	耕升	蝰蛇Ti/火狐440T/钛极200	799/990/1299
	七彩虹	MX400白金版/镭风7200/7500/VE DDR	550/770/850/540
主板	华硕	TUV4X/TUSL2-C/P4T-E/P4B266-C	650/750/1410/1030
	升技	BD7m/BD7-RAID/KG7/SD7-533	1100/1350/750/888
	技嘉	GA-60XT/6VTXE/7VTX-P/8IRXP	690/590/900/1330
	磐英（EPOX）	EP-4BDA2+/4SDA+/8KHA+/8KLE	1060/1020/840/550
	微星	K7T266 Pro2 LE/815E Pro/845 Ultra-AR	850/720/1380
内存	三星	PC800 RDRAM 128/256MB	325/640
	KingMax	DDR266 128/256MB	310/640
	KingMax	PC150 SDRAM 128/256MB	300/530
	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	285/515
声卡	瑞丽春之颂	DVD2/DVD4/DVD6	75/130/240
	创新	Vibra128/SB Live!5.1/Audigy Value/Extigy	125/480/780/1680
显示器	PHILIPS	105S/105B/107T/107P	930/1100/1600/2580
	LG	575N/773N/774FT/795FT Plus	1020/1250/1800/2330
	MAG	570FS/770PF/786FT/810FD	999/1499/1999/3999
	Benq（明基）	55V/77V/78G/79P	950/1230/1750/2650
光驱	源兴 CD-ROM	48速/50速/52速	220/265/270
	美达 DVD-ROM	12速/16速	390/460
	明基刻录机	1610A/2010A/2410A	699/799/960
	爱国者刻龙刻录机	12速/16速/24速	599/699/970
外设	Canon 打印机	BJC-1000SP（720*360dpi）/S400（1440*720dpi）	630/860
	EPSON 打印机	C-20（720*720dpi）/C-40（1440*720dpi）	490/580
	紫光 扫描仪	1248US（600*1200dpi）/2400U（1200*2400dpi）	598/888
	尼康 数码相机	CP-775/880/885/995	3650/4100/4900/5300

以上报价采集时间：2002年2月27日

驱动热报 Drivers Express

Intel

2002年2月17日，Intel发布810、810E、810E2、815、815E、815EM、820、840、845、850、860芯片组主板最新应用程序加速器（Intel Application Accelerator，IAA）2.0.0.2100多语言版For Win9X/Me/NT4/2000/XP，它适用于使用P4、PⅢ处理器及采用ICH2、ICH3芯片的系统，大多数使用Intel 8XX芯片组主板的用户都能够利用它免费提升系统性能。虽然在系统启动速度方面并没有Intel自己讲的那样神乎其神，但是作为一款增强的Ultra ATA驱动，IAA确实非常有必要安装。

ATI

2002年2月14日，ATI发布RADEON 8500/7500/7200/7000/DDR/SDR/VE/LE/AIW显卡最新驱动5.13.01.6014官方正式版For Win2000。这不再是Beta版，也不是Alternate（轮替）版，而已经是正式的ATI官方推荐版。新驱动必须有DirectX 8.1的支持，需要使用的朋友请先安装DirectX 8.1 For Win2000版。

Microsoft

2001年11月10日，微软发布DirectX 8.1最新5.01.2600.0881简体中文官方版，其中包括For Win9X/Me和For Win2000/XP的两个版本，推荐大家使用此版更新。

3dfx

2002年2月19日，第三方驱动网站Voodoofiles发布Voodoo 4/5显卡最新驱动3.10.00.2601版For Win9X/Me/NT4/2000/XP。这款支持Glide 3.X的驱动将提高游戏在Glide环境下的表现，尤其是在Windows XP下。新驱动不仅支持XP，也适用于老一代Voodoo Banshee、Voodoo3及Velocity100/200在Win9X/Me/NT4/2000下的工作模式。安装比较简单，Win9X/Me用户把Glide3x.dll文件拷贝到Windows/System，WinNT4/2000/XP用户把文件拷贝到Windows/System32目录即可。这款新驱动的很多功能和选项还没有经过测试，所以可能对你的系统带来不稳定因素，请谨慎使用。

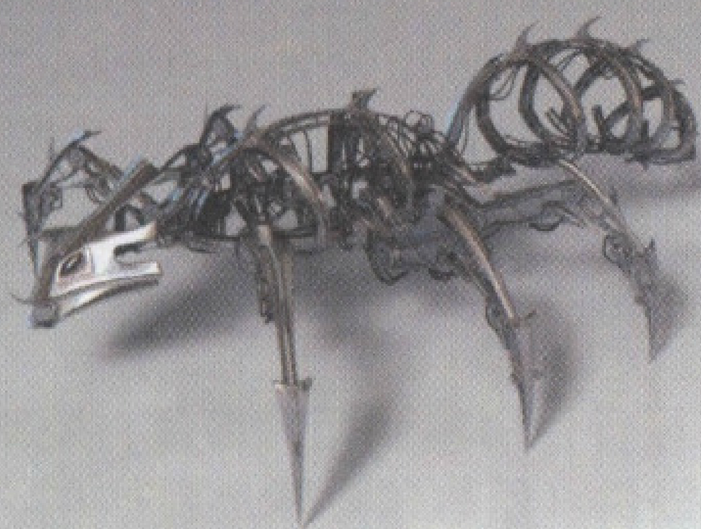
本栏目行情由本刊记者搜集，驱动程序由驱动之家提供（所有信息截止到2002年2月27日）。部分驱动程序收录于《锐》刊2002年第4期\DRV\下。

编辑导语

昨天收到“招商银行”的一封E-mail，题为：“招行人都是活雷锋”。一开始以为是病毒，后来看过原始信息后发现确实是招行来信，打开一看，竟然是个互动游戏，这算是一个不错的广告创意。这突然让我想到现在咱们国内的网上银行现状，我查了查资料，最近的一次调查显示，国内近7成的居民不了解网上银行，通过网上银行办理过业务的不足5%。我记得比尔·盖茨说：“传统商业银行是要在21世纪灭绝的恐龙。”意思是将来的银行将逐步向网络银行方向发展，传统网点式银行将被淘汰。多少年来，人们已经习惯于“一手交钱一手交货”的交易方式，要放弃传统改用看不见钞票、摸不着存单的网上银行进行资金划转、账单支付，必然会遇到一定困难。现在网民在网上支付最多的是几十几百块的小订单，谁会在网上进行购买房子、汽车等大金额交易呢？希望N年后，街边的传统银行都已经取消，网上银行已经遍及天下。

现在国内上网的总人数已达3000多万人，而拥有个人主页的可能没占多大比例，但绝对不在少数。这一期我们为你献上“网星”——王晨昀的《个人网站推广完全手册》，不如照他说的做做看，也许下次我每天访问的网页中也有你的站点，当然你有什么好的网站也可以推荐给我们。

美丽人生
king@popsoft.com.cn



个人网站推广完全手册

■上海 王晨昀

引：个人网站——一个再也熟悉不过的名词。如今有个人网站的网民在中国不下百万，我们虽然不应该只是为了名和利而去做个人网站，但毫无疑问，自己的网站被更多人知道，被更多人欣赏，是所有站长的期望，毕竟这很能满足人们内心深处的成就感。所以如何去推广自己的个人网站，使用什么方法让自己站点的名字被更多人知道，是站长们所关心的事情。本文将告诉你这些——

完全手册

1．把己站登陆到各种搜索引擎

这是一个很普遍的推广方式。网络上的搜索引擎何止上千，即使不把英文搜索引擎算在内，仅简体中文版的搜索引擎就不下百个，为此我们除了需要使用“AddWeb”或“登陆奇兵”之类专门把网站注册到各种搜索引擎的软件进行登陆外（事实上，我不太赞同使用这种软件，因为这种登陆方式绝对不会比你自己手工一个个去登陆更能成功），更需要自己手工去登陆几个知名的搜索引擎，如YAHOO！中文、搜狐、新浪、网易、TOM、263、GOYOYO之类是一定要登陆的。当然由于时间有限，只需要手工登陆这几个知名的搜索引擎就可以了，其他更多的还是采用专门软件进行吧，更何况很多搜索引擎都会互相用程序抓取同行的数据库，譬如你在某个知名搜索引擎登陆成功自己的网站后，过不了多久，你会欣喜地在另一个搜索引擎中，也找到自己的网站（而你却从未登陆过这个搜索引擎），所以抓住访问量高、知名度大的搜索引擎成功登陆才是关键。值得一提的是，现在很多搜索引擎已开始进行收费登陆了，也就是说如果你不付钱给服务商，那么就别想把自己的网站登陆进数据库。好在目前其只对企业型的商业网站进行收费，个人网站还是能免费登陆的。希望今后别对个人网站也采取收费的方式才好。

同时，为配合各种搜索引擎能更好地查找到你的网站，我建议你还应该在自己网站上手工做好如下工作：

1）页面标题 <TITLE>

TITLE就是在浏览网页时出现在浏览器上方标题栏自左上角起的文字，它是一个网站最先被访问者看到的信息。同时，许多搜索引擎在互联网上自动进行网站搜索时所记录下来的就包括了页面标题和关键字等。因此，页面标题对于网站的推广和增加访问者对浏览该网站的兴趣有很大的帮助。在网页中使用页面标题的方法如下：

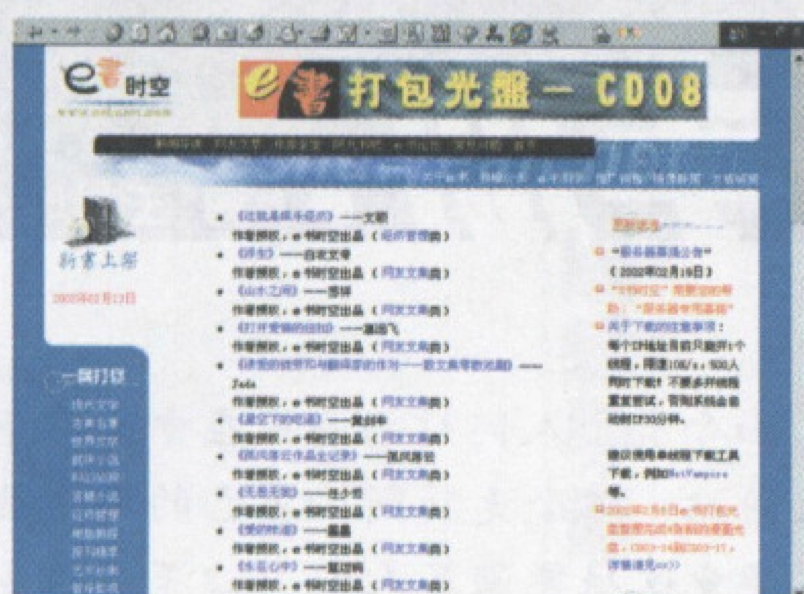
```
<html>
<head>
<title>这里添入网站标题</title>
</head>
</html>
```

2）关键词 <Keywords>

当你的网站被搜索引擎自动记录后，你为网站提供的50到100个关键字就很重要了。因为你的网站将以这些关键字为索引，这样当访问者在搜索引擎进行查找时，使

用这些关键词语就能找到你的网站，所以要尽可能地使用所有与网站相关的关键字来描述网站。关键字的使用方法如下：

```
<html>
<head>
<META NEME="Keywords" CONTENT="这里添入关键字">
</head>
</html>
```



E书时空

3）网站描述

网站描述出现在搜索引擎的查找结果中。网站的描述写的好坏很大程度上决定了访问者是否将通过搜索引擎查找的结果来访问你的网站。因此，网站描述应当覆盖关键字所定义的范围，并且有所侧重，突出网站的重点，着重描述语句对访问者的吸引力。应当提取出20个左右最重要的关键字，根据实际工作中用户最关心的信息和网站所要重点提供的信息，仔细地编写一段包括空格在内不超过250字的描述文字。网站描述的使用方法如下：

```
<html>
<head>
<META NEME="Description" CONTENT="这里添入网站描">
</head>
</html>
```

采用此种推广方式典型的个人网站是：E书时空（http://www.eshunet.com）。

E书时空的站长TOTO在建立网站的第一天，就将网站登陆到各种搜索引擎：如YAHOO、新浪、GOYOYO等等，并在其首页的HTML标题栏，关键字中填写了大量的描述文字，使得即使如Google之类的网页搜索引擎也能第一时间搜索到“E书时空”。

2．交换友情链接

很显然，这也是一种常规的推广方式，个人网站不像商业网站那样有大笔的现金可以“烧”（题外话：现在商业网站也理智很多了），但可以团结起来，与兄弟网站进行友情链接的交换工作，这些链接可以是文字形式的，可以是88×31小图标Logo形式的，也可以是468×60大广告条Banner形式的，当然还可以是图文并茂或各种不规则形式的。只要交换双方达成默契就好，A网站在B网站做了友情链接，B网站也应在A网站做相应时间、形式的友情链接进行回报，这就是这种推广方式的宗旨。而友情链接的推广效果取决于三点：第一是要广，大规模和其他网站交换链接才可能使自己站点曝光率大增；第二是要质，和流量高、知名度大的网站进行交换；第三是要把自己的网站链接挂在对方的显著位置，这点是要看你与对方站长的关系决定的，譬如在一个网站首页上挂满了其他网站的文字链接，而唯独你一家是图标链接的，自然就会更引人注目了。而所谓什么首页链接、合作伙伴链接、策略联盟链接等无非就是站长与站长间交情程度深浅的直接体现罢了。



网络新时代

采用此种推广方式的典型个人网站是：网络新时代（http://www.mypcera.com）。

其实很多刚冒出来的新网站，都会在建站初始大量使用交换友情链接的推广方式，但是在我的印象中采用此种推广方式，最成功的案例，当属“网络新时代”。当时其站长陈杰向各类个人站、商业站都

发去了诚恳地交换链接的信件，使得大家纷纷为其站点建立友情链接。网络新时代的首页自然也挂满了五颜六色的Logo和文字链接，但是带来的后果就是使得网站浏览速度有所下降，不过人气指数却在节节上升。

3. 参加各种排行榜及评选活动

很多大型网站开设了个人站点的各种排行榜及评选活动，譬如各种访问量统计系统就是一个免费的宣传途径，而专门的品评网站更是义务为其网站宣传的好地方。当然各类商业网站或专业站不定期举行各种网页评比大赛、网站TOP 10之类的活动，不但提高访问量，更是站长成名的好机会，多多参加这类比赛吧，你的站点一定会被更多人知道的。但请牢记一点，要宁缺勿滥，有些排行榜、评选网站其自身的访问量每天连100人也没有，那你还花自己宝贵的时间去参加这种组织干嘛？

采用此种推广方式的典型个人网站是：小鱼儿乒乓世界（http://www.fishtt.com）。


小鱼儿乒乓世界

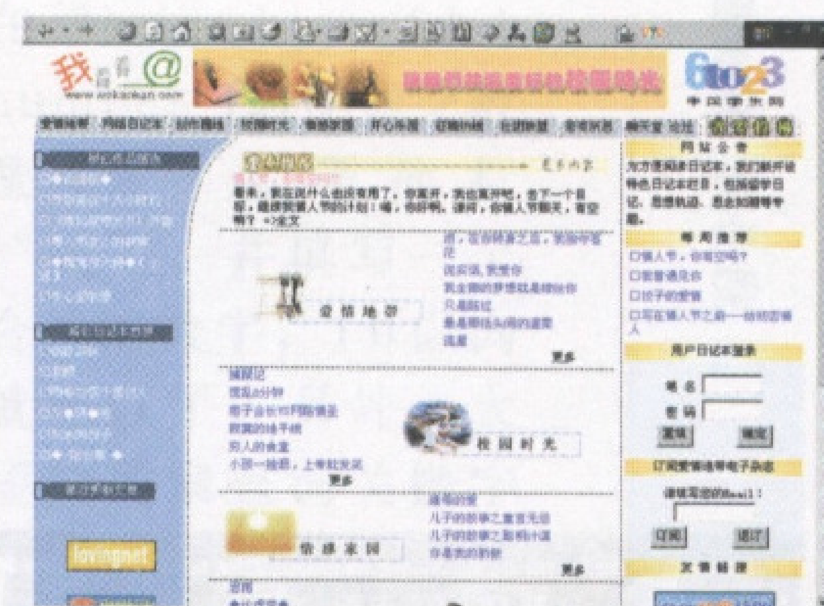
小鱼儿乒乓世界如今是大名鼎鼎的乒乓球网站。在其建站初期，曾大力参加过各种评选和排行榜活动，并从中获益匪浅。

4. Email推广

这是最不需要花钱和时间的推广方式了，你可以采用传统群发Email的方式，也可以在自己的网站上，开设一个订阅电子杂志（邮件列表）的功能（这样既丰富了你网站的内容，又可以使你迅速积累固定的Email推销对象），但切记这种推广方法，只能对你所熟悉的朋友使用，如果你随便向自己不认识的而且没有订阅过你电子杂志的网友发送Email宣传自己主页的话，就是一种发送垃圾信的行为了。其后果，不但使你口碑大降，而且会被人家列成黑名单终身不去访问，甚至还可能遭到邮件炸弹的报复。发送Email推广方式成功的关键是你发送邀请别人访问自己的广告信，写得要有诚意，而且最好你的网站所提供的信息内容正好是收到这封信的网友所需要的。更重要的一点是这种Email推广方式使用一次即可，不要多（对于发送电子杂志则不受限制）。

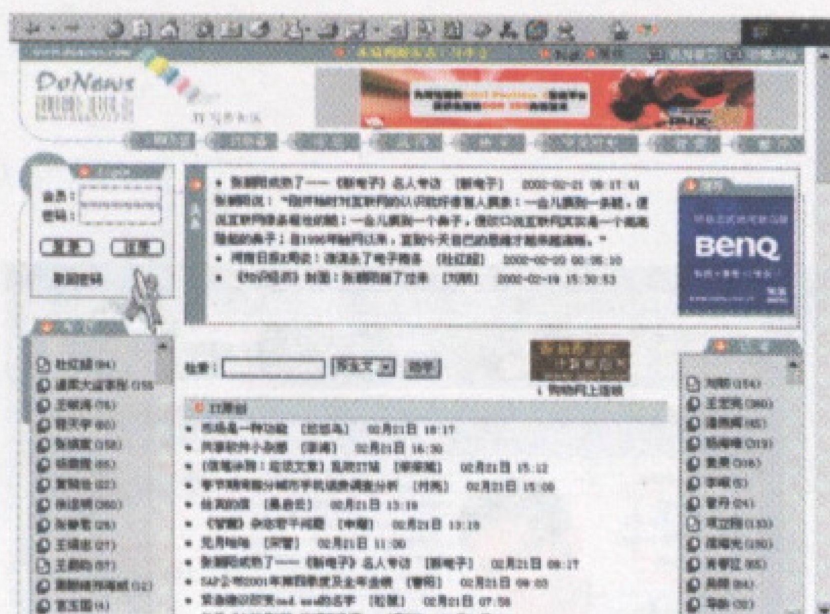
5. 在各种留言簿、论坛、聊天室、新闻组发布信息引人注意

对于个人网站推广方式总是要抱着一种不花钱或少花钱，却能办成事儿的态度，这种在各个留言簿、论坛或其他交互地点发布广告信息的推广方式就是免费的。具体方式想必大家也都清楚了，但需要记住两点：一是要找人气旺、质量高的论坛或留言簿发布信息；二来要注意别让自己是来做广告的这个目的太明显，因为这样不但会引起论坛网友的反感，也可能会被版主删除贴子甚至封帐号。你完全可以潜移默化地进行推广，譬如探讨某个问题的同时，把自己的网站地址留下来，或者干脆把广告做在你的论坛签名中。记住不要老是写“欢迎光临我的主页”之类的话，应多与网友进行诚意的交流，在适当地方提一下自己的网站地址和内容就可以了。而且当你真正去这样做的时候，会发现不但有越来越多的人愿意访问你的网站，更能结识到不少朋友，何乐而不为呢？


我看看中文网

采用此种推广方式的典型个人网站是：我看看中文网（http://www.wokankan.com）。

这种推广方式的网站不计其数，这里姑且将笔者的一位朋友的个人站点罗列在内吧。我看看中文网现在是访问量超过1万人/日的优秀情感文学类个人站点，当初在推广时，曾在各种知名的IT网站，潜移默化地做了些软广告，事实证明其效果不同凡响。


IT写作社区

6. 网站自己搞在线活动进行推广

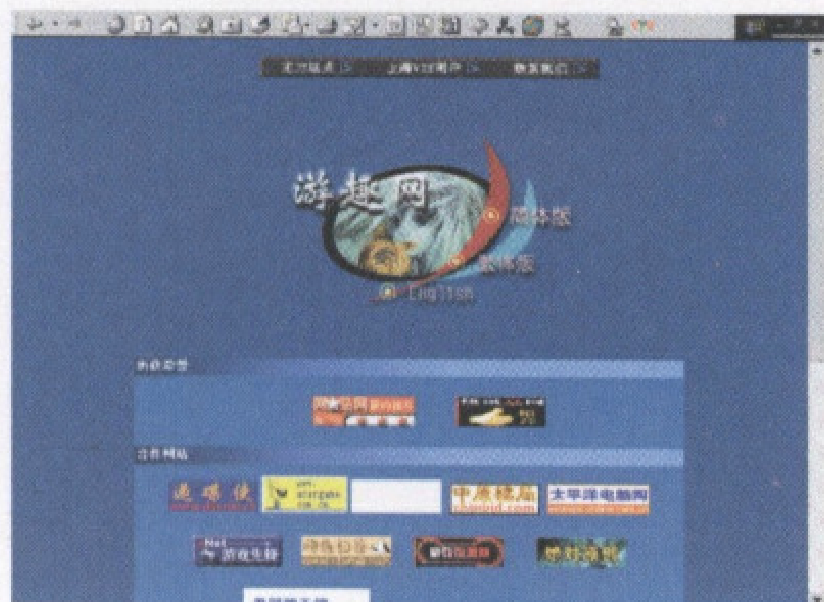
可以自己搞活动，也可以和其他网站合作开展活动，譬如你是一个设计网站的，那么完全可以开展一次如“某某网站LOGO大比拼”的活动，这样不仅增加了网站的交互性和亲切感，更使自己的网站能在短时期内快速增加注册会员数、访问量并提升网站知名度。但要记得如果这种活动是大规模的，或是网下配合进行的，那么你就要付出一定的物质代价了，而如果与人协办或在网上进行的，那么还是个人网站所能接受的。

采用此种推广方式的典型个人网站是：IT写作社区（http://www.donews.com）。

这款个人网站于千禧年初推出，现在已成为最有粘性和影响力的IT网站之一。究其原因是因为网站建设团队经常搞各种在线活动，譬如隔三差五的网下聚会、网站征稿、征文等。

7. 在各种媒体上发表文章

显然，这不是任何一位站长都能做到的事，但你未尝不可一试呢？主动向一些IT报刊杂志投些稿，你的文章不必写得很专业，很具文采，只要通顺并能说清一件事就好。在文章末尾提一下自己的网站，或把自己的网站当作案例体现在文章的字里行间，这样不但你自己可以收到稿费，而且你的网站也会被更多人知道。


游趣网

采用此种推广方式的典型个人网站是：游趣网（http://www.gamejoy.net）。

骨灰级的综合游戏网站，游趣网（原“天骄游戏时空”）就是此种推广方式的忠实拥护者，网站成员几乎人人会写文章，并与各种传统平面媒体搞好关系。使得在写文章得稿费的同时，也为网站的推广添砖加瓦。

8. 多结实朋友

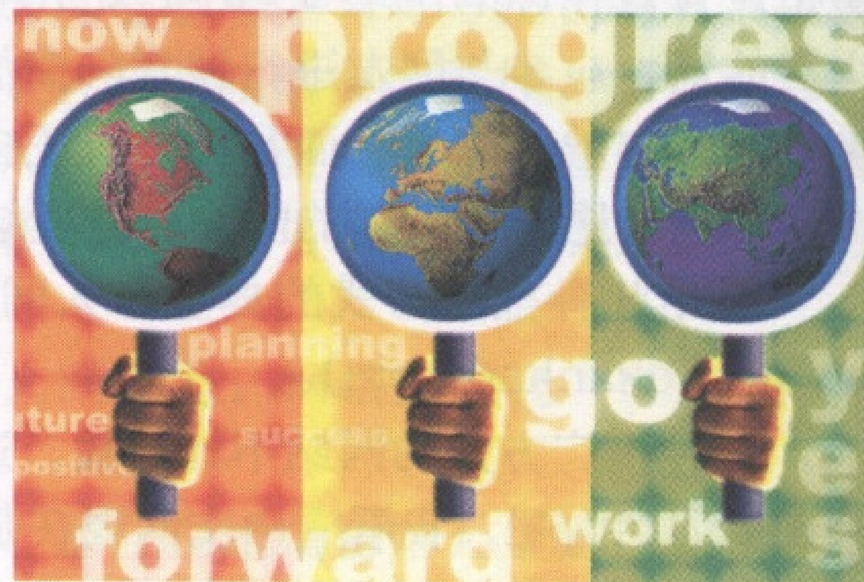
任何推广方式，都比不上这点来得更重要，多结识一些朋友，各种各样的朋友都要认识（但不是让你滥交朋友），譬如你和某商业站的网管私交不错，那完全可用他的关系帮你在其职权允许的范围内进行推广，如果你认识某位撰稿人，那么说不定他会主动来帮你写篇文章推广你的网站。

采用此种推广方式的典型个人网站是：华军软件园（http://www.newhua.com）。

华军现在俨然已成为众多个人网站的偶像，但是他如今的成功得自于其自身的口碑和人缘。因为从他上网那年开始就不断结实各种网上的朋友，加之其本人为人亲切，网站制作也的确精良，久而久之就有大批的朋友愿意帮他的软件下载站作推广了。


华军软件园

作为一个站长，如果你能深谙上述推广之道，将会为网站带来知名度的同时，提高访问量，当然还有成为品牌个人站点的可能。不过相信任何人都明白，只有在丰富自己网站内容和提升站点特色的前提下，你的个人站才可能长盛不衰、人丁兴旺。切勿一心推广，本末倒置了。



好东西要大家分享

■重庆 黄中涛

网络以不可想象的速度在我们周围延伸，每个网民在充分享受着网络带来的快捷和方便时，也碰到过在网络上寻找所需文件时，“众里寻它千百度”，它却不在“灯火阑珊处”的无奈，对在网络上认识的朋友却有着不能共享的烦恼。而今天有了共享小熊（BearShare）v2.4.4（目前网上也有最新的v3.00 beta版本，这里仍以v2.4.4为准），它是基于一种点对点（P2P）的共享服务模式，一旦安装了特定的客户端软件（即BearShare），就可进入来自世界各地的成千上万台电脑下载你所需要的好东西（该服务器为全世界用户的各种资料、音乐等信息资源提供存储并共享），当然你的计算机也会成为其中的一员。

从现在起，你不但可以从好朋友那里下载他给你的好东西，也可以把自己的好东西给全世界共享，心动了吧，下面就让我们进入“共享小熊”的世界。

一、下载和安装

下载地址：http://www.newhua.com/BearShare.htm，只有1239kb。

下载完毕后，直接双击“BS244.exe”即开始安装，一路“Next”就可简单地完成（图1）。



图 1

安装完毕后，如果选择立即运行BearShare，将进入向导界面（图2），在这里要先对BearShare作一些必要的设置。我们先把最关键的网络连接属性设置好（图3），在“Network Interface”界面里要选择我们上网的设备（赶快看看自己用什么设备上网），这里有10个选项，在我们上网的方式上勾选。

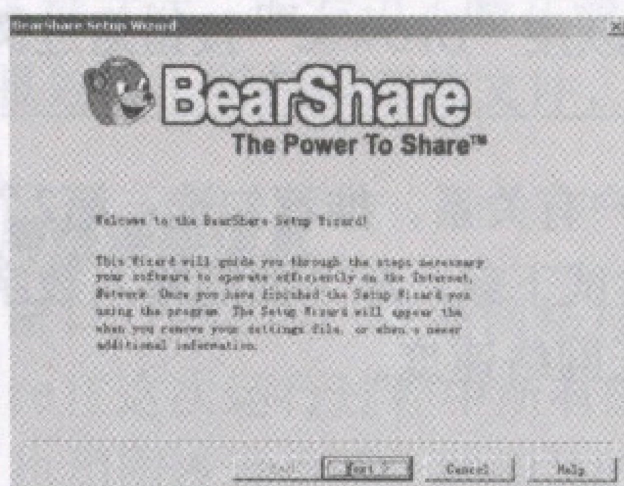


图 2

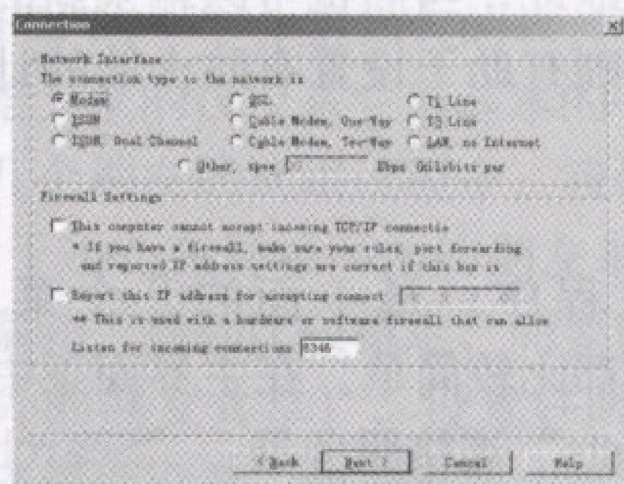


图 3

二、详细的设置

在完成初始设置后，就来到了BearShare的主界面（图4）。为了让“小熊”更好地为我们服务，现要做进一步详细设置。选择菜单命令“Setup>Sharing”，打开BearShare设置面板（图5），可以看见顶部有Sharing（共享）、Searching（搜寻）、Uploads（上传）、Downloads（下载）、Service（服务）、Advanced（高级）和Connection（连结）7个功能属性设置面板。下面为大家分别讲述其具体设置情况。

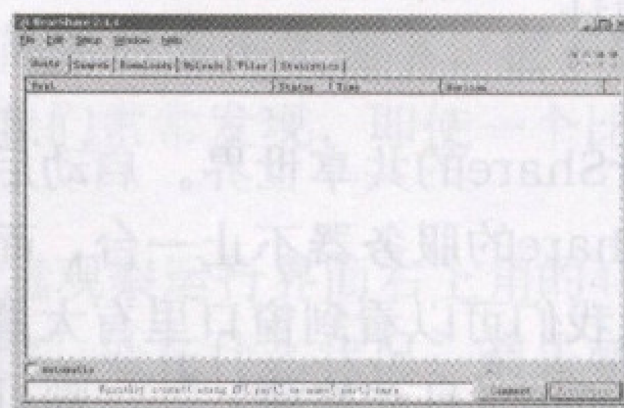


图 4

共享属性设置

在“Sharing”面板（图5），我们可以设置需要共享的文件夹和文件。在上面的“Share the files in these directories and their…（共享此文件夹及其子文件夹中的文件）”窗口中，通过“Browse”功能可以增加共享文件夹，而“Remove”就是去除该共享文件夹。左边的“Only share these extens（只共享这些扩展名的文件）”窗口，可通过“Remove”和“Add”来控制共享文件夹中要共享的文件类型。下面的“Outgoing Results”窗口，则是为了防止系统提交过多的搜索结果给其他人，从而导致网速下降。建议在“Limit the number（限制提交数量）”选项前打“√”，并填写一个合适的数字，10以内就可以了。另外，太短的搜索查询关键字（少于3个字节）易导致出现过多搜索结果，所以在“Ignore search with（忽略搜索多少字节内的关键词）”框里填上3。

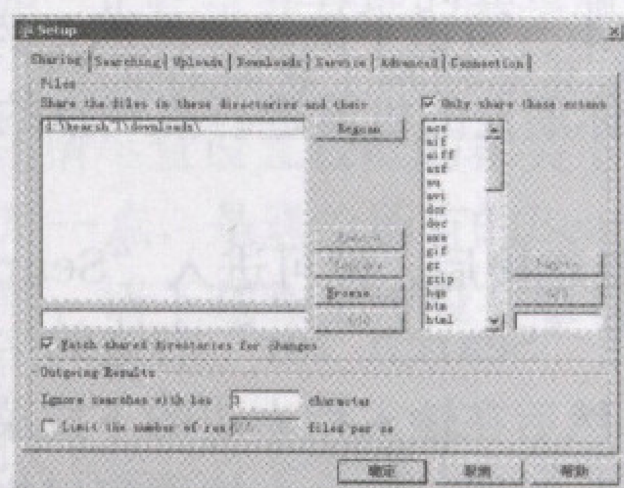
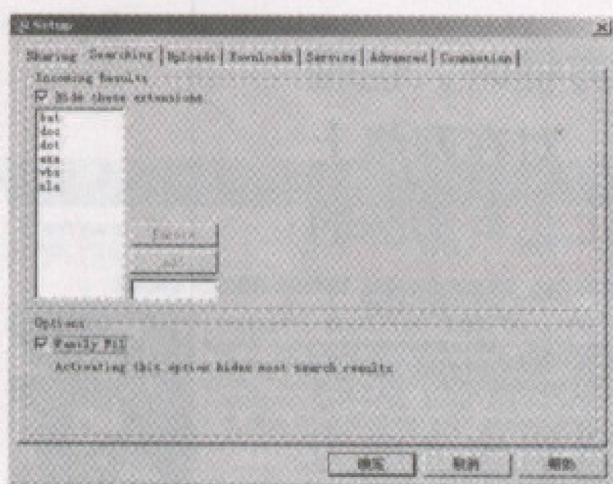


图 5

搜索属性设置

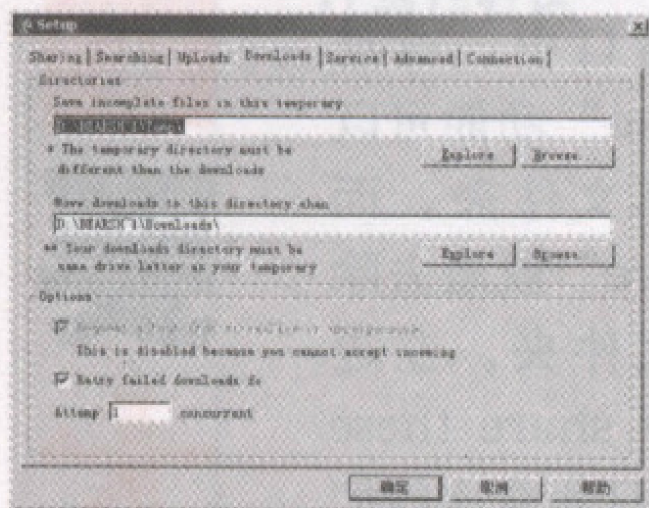
点选设置面板顶部“Sharing”旁边的“Searching”，可看到“Searching”属性


图 6

属性相对比较简单（图6），但这里设置的2 个搜索属性却很重要。在"Incoming Results（输入结果）"窗口中，我们可以勾选"Hide these extensions（隐藏拥有这些扩展名的文件）"框，以过滤拥有列表中扩展名的文件，这不但可以提高搜索效率和速度，更可防止有可能是病毒的文件的渗透。应用"Remove"和"Add"命令，我们还可以增加或者减少需要隐藏的文件类型。勾选下面的"Family Fil（家庭过滤器）"则可保护你不被不良信息骚扰。

上传属性设置

在"Uploads"面板，我们可以设置别人从你的计算机上下载文件的相关参数。"Allow up"后的数字输入窗口控制同一时刻你所允许的上传文件数目，"with no"后的数字输入窗口控制同一时刻下载人数，至于下面的"Limit the totle"数字输入窗口，则是用来控制总的上传数据流量的。根据中国现有的网络状况，建议勾选这个选项，并在3个数字框里填入较低的数字；较高的数字将影响你正常的上网速度，当然这也和你的共享精神有关。

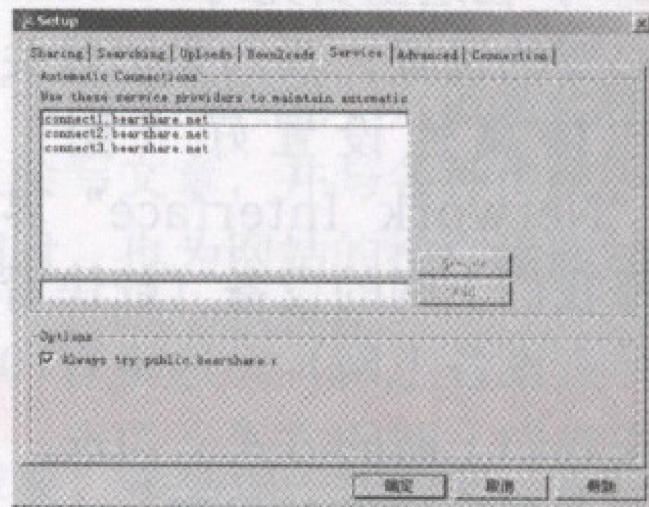

图 7

下载属性设置

在"Downloads"下载属性设置面板（图7），首先需要设置下载的是两种文件存放的位置。第1个是下载中途的临时文件（即尚未下载完毕的文件）存放处，第2个则是下载完成后文件的存放处。这两个目录可根据自己的硬盘状况填写，也可以按"Browse"按钮通过浏览方式决定目录位置。下面的"Options"窗口里，第1个勾选框与处于局域网的用户有关系，推荐勾选；第2个勾选框则是询问是否在下载一个文件失败后继续尝试下载，最下面的输入数字窗口框是控制同时下载的文件数量，过高时会降低网络速度。

服务属性设置

在"Service"服务属性设置面板里（图8），可增加已知的BearShare公共服务器，可看到已经内置了3个服务器地址，当然也可以输入新的已知的服务器地址。勾选下面的"Always try"则有助于设置有防火墙的计算机连接上BearShare公共服务器。

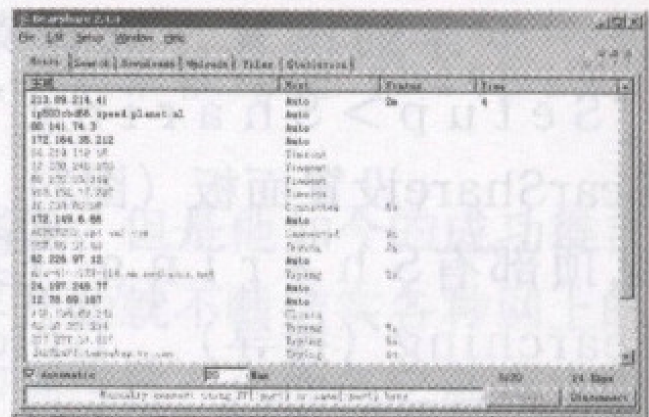

图 8

三、搜索、下载与共享

设置完以上各项属性后，运行主程序。最上面的几个菜单条除了"Setup"讲述过外，其它几个菜单命令都比较简单。在主界面正中的窗口中共有6个选项卡，从左到右分别是："Hosts"连接服务器；"Search"搜索窗口；"Downloads"下载文件；"Uploads"上传文件监视；"Files"扫描和共享文件；"Statistics"网络连接信息统计。

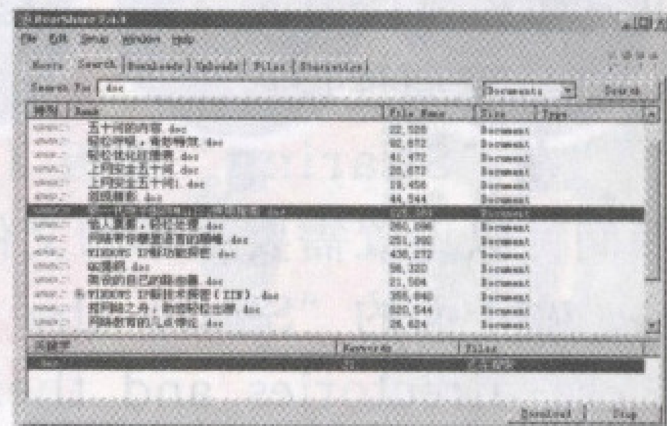
连接服务器

点选"Hosts"，我们来连接上BearShare的共享世界。启动后开始显示程序检测到的可用主机状况。由于BearShare的服务器不止一台，而且通过其他服务器还可以搜索到更多，所以在这里我们可以看到窗口里有大量的服务器信息（图9）。勾选窗口底部的"Automatic（自动检测）"，则可在右边的数字输入窗口控制检测服务器的最高数值，点选最下面的"Disconnect"，可以停止所有的检测活动。在最下面的空格中，可填上网络中你朋友的IP地址或主机名称，然后单击"Connect"就可和你朋友的机器进行点对点的连接。

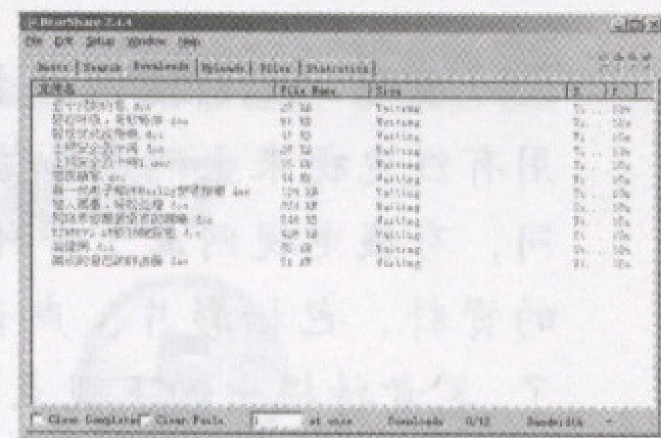

图 9

搜索资料

一旦与其他服务器或者你朋友的机器连接后，就可进入"Search"搜索窗口（图10）搜索我们需要的东西了。在"Search for"右边的字符输入栏里，我们可输入想要查询的目标关键字，然后在输入栏右边的下拉菜单里选择我们想要查找的文件类型，单击"Search"按钮，就会在搜索窗口栏里看到符


图 10

合你搜寻条件的资料或者朋友要传送给你的文件了，双击文件并选择"Download"就可进行下载了。选中下方关键字序列框里的任何一个"关键字"，单击右边的"Stop"即可以停止搜索，再点击"Remove"就可清楚搜索到的文件信息和该搜索项。


图 11

下载文件

搜索到我们需要的文件并双击下载后，可以在"Downloads"下载文件窗口（图11）看到下载的进程和其他相关信息，如"Status（状态）"。右键点中"Filename"可弹出一个下载信息项菜单（图12），可自定义需要把哪些下载文件信息显示在下载文件窗口内，比如下载文件的"Size"（大小）、"Time（所需时间）"等。对于一个正在下载的文件，会有一个用百分比表示的进度条。

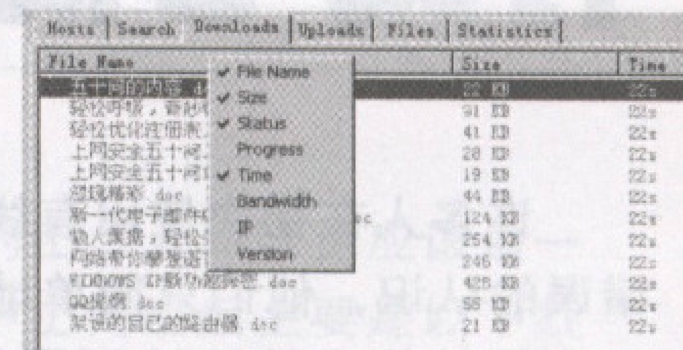
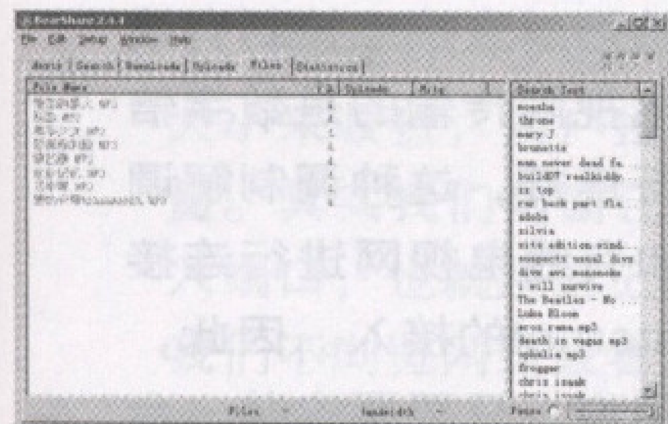


图 12

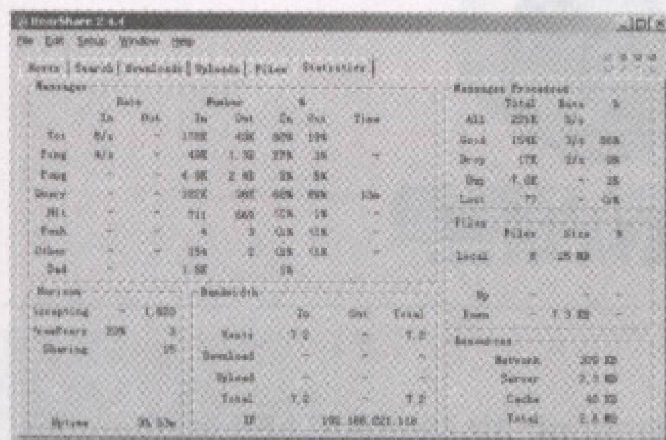
监视共享

在你搜索别人机器上下载的好东西时，也有更多的人在通过BearShare搜索你机器上下载下来的共享资源。不用担心，这种下载我们是可以控制的。在"Uploads"上传文件监视窗口，我们可以看到有哪些文件正在被朋友下载，我们也可以右键点击正在被下载的任何一个文件，然后选择清除命令，终止这个下载。观察"Files"扫描和共享文件窗口（图13），可在左边的窗口看见我们可供共享的各种文件，而右边不断在滚动的"Search text"窗口则显示了当面从连接到的服务器上所扫描到的文件，而下面那个可以拉动的指针则可调节这个扫描速度。


图 13

查阅网络连接信息

这个窗口（图14）将是网络技术高手喜欢的地方，这里详细地描述了BearShare在这次运行过程中所有的统计信息，而菜单命令"File>Upload Reports"也用图表表达了一些相关的信息。


图 14

四、技巧与注意

作为P2P的一个非常强大的软件——BearShare拥有我们想象不到的功能，而今天带给大家的仅仅是它最基本的——个人用户之间的文件搜索和文件共享。从我和我几个朋友的试用过程中，我们发现它有如下几点使用技巧和注意事项：

1.对于还处在局域网内的朋友来说，一般情况下，连接共享服务器并进行文件的搜索和下载都比较稳定，而要让自己的文件共享（特别是局域网内的朋友给局域网外的朋友共享），设置好网络连接属性则非常关键。如果你不太明白"网络连接属性设置"面板里那些英文的意思，请详细咨询一下你们的网管。

2.对于疯狂下载狂们来说，你们可要当心，在下载自己需要的资料时，不要设置太简单的查询关键字，也不要把同时下载文件数设置得太高，小心死机。因为我们常常发现，即使一个比较复杂的搜索关键字，都会带来上万个文件信息。

3.注意观察运行界面右上角的4个小灯，特别是左边的3个灯，它们可以告诉你"小熊"处在什么状况：箭头朝上的小灯闪烁，表示有人正从你这里下载文件；箭头向下的小灯闪烁，表示你正在下载；有来回箭头小灯在闪烁，表示你的"小熊"正在世界各地的共享服务器上扫描了。

4.对于还处在拨号上网的朋友来说，你们的任务除了严格控制自己的下载欲望外，还请尽量设置较低的相关下载、上传速度，否则会慢死人的。

5.最后一点，是送给所有的BearShare用户朋友的。鉴于共享精神和不违背法律的原则，请下载和上传没有版权、健康向上的资源信息，并做好你的计算机安全维护工作。

如果以上这些你都知道了，那么现在BearShare已为你敞开了大门，欢迎你进入神奇的"共享小熊"世界。P

随着人们对上网要求的越来越高，以及宽带技术的不断发展，人们现在已经逐步开始使用有线电视来上网查寻信息，接受远程教育，分析股市行情了。与普通的电话线拨号上网不同，有线电视网属于一种宽带接入网，该网传输带宽比较大，故能在短时间内快速传输大量的资料，包括影片、声音及图像，因此现在不少用户都开始使用有线电视网来接入因特网了，笔者特提出如下观点帮助大家更好地利用有线电视网：

有线电视上网的几种错误认识

■江苏 望月

只要接入有线电视网就能上网

1 错误认识一

许多人在初次使用有线电视网来接入因特网时，常常会出现这种错误的认识，他们只简单地认为电脑通过有线电视网的连接，电脑或者电视就能直接连接到因特网上了。其实光有有线电视网还是不够的，有线电视上网还必须要求用户是有线广播电视台的网络成员，而且用户所在的上网地点必须是在已经开通的双向回传功能的小区，如果用户所连接的有线电视网络不具有双向回传功能，用户就不能通过有线电视网来接入因特网。

电脑可以直接连接到有线电视网上

2 错误认识二

由于通过有线电视网来接入到因特网属于一种新鲜的事物，不少用户对此是如何连接的并不清楚，常常会简单地认为电脑可以直接连接到有线电视网上。其实，电脑只能处理模拟信号，而有线电视网传输的是数字信号，它们之间同样也需要一种特殊的调制解调器进行连接，这种调制解调器叫作Cable Modem，利用它我们的电脑就可以和有线电视网进行连接了，同时通过有线网络中心联入因特网，实现国际Internet的接入。因此，凡是在广播电视中心登记并安装了有线电视接口的用户，只要再安装一台Cable Modem，并准备好计算机和网卡，就可以通过有线电视网实现计算机上网。

有线电视没有信号后就不能上网

3 错误认识三

如果我们的有线电视收不到任何信号，并不能说明有线电视网络出现故障，没有信号的可能原因有两种：一种就是有线电视对应的电台人为地关闭了信息源，另外一种情况就是有线电视网真的出现了故障。如果故障是属于第一种情况，我们照样可以通过有线电视网上网；如果是第二种情况，有线电视可以远程监控到，这样有线电台的工作人员能在最短的时间内派人来维修。

有线电视上网需要拨号

4 错误认识四

长期以来，个人用户一直是通过电话拨号的方式来连接到因特网的，因此在他们的脑海中已经自然地形成了“要上网先拨号”的观念，因此出现“有线电视上网需要拨号”这种观念就没有什么奇怪的了。其实使用Cable Modem通过有线电视上网，不用拨号，不占电话线，并且网络连接稳定，速率相对较快；相对于电话拨号占用电话线路、遇忙难拨入、经常掉线、速率慢等缺点有一定优势。

上网时就不能看电视了

5

错误认识五

按照传统的电话拨号的思维方式来看的话，一旦通过有线电视上网后，有线电视网的传输通道就被Internet信号占用了，如果再看有线电视的话，就可能会出现类似电话拨号时的占线状况。其实有线电视上网和电视机有各自独立的有线电视接口，所以它们之间互不干扰，这样在上网时，用户还可以同时收看电视，而且一点也不影响节目。

有线电视网的上载和下载带宽一样

6

错误认识六

从表面上来说，同一个通信网络它的出、入口带宽应该是一致的。但是有线电视网考虑到大多数用户上网以后主要是以下载软件、浏览网页或者查询信息为主，而上载时主要是发送电子邮件或者提交网页表单为主，根据这样的特性再加上有线电视网络本身的设计，有线电视网的上载和下载带宽是不一样的。

Cable Modem电源不关闭会收费

7

错误认识七

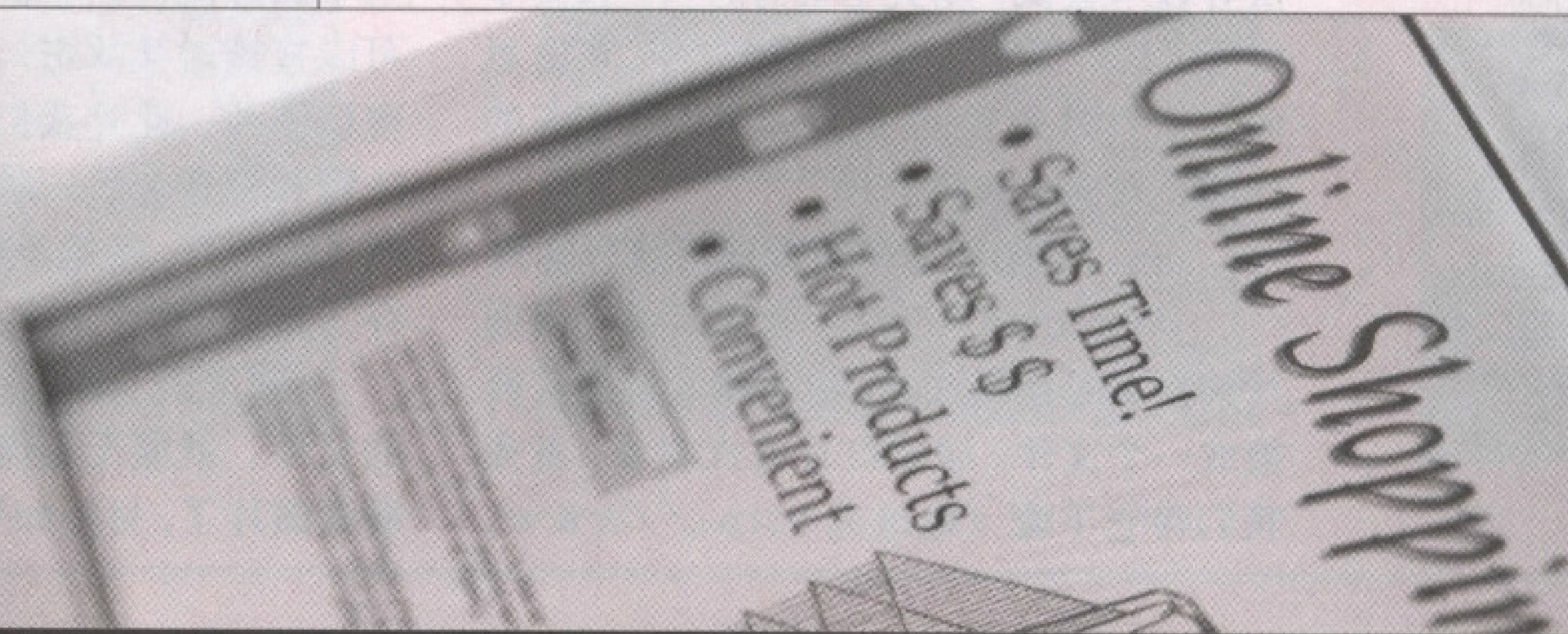
现在有不少ISP在向网络用户收取上网费用，常常根据上网流量的大小来收费，用户担心Cable Modem电源一旦不关闭，会增加信息流量。其实我们前面已经说过，Cable Modem有一个单独的有线电视接入端口，也就是说上网和看电视是用的两种不同的传输信道，因此只要我们不浏览网页或者从网上查询资料，信息流量就不会增加，当然也就不计费了。

Cable Modem直接连接到有线电视网就能上网

8

错误认识八

由于通过有线电视网接入因特网是一种宽带接入，因此Cable Modem与因特网就会一直保持着连接，这样与Cable Modem直接连接的电脑就必须拥有一个固定的IP地址，所以Cable Modem与有线电视网连接好后，我们还必须对与Cable Modem连接的网卡进行网络参数设置，以便给网卡分配一个固定的IP地址，同时设置好DNS参数。如果要更换计算机或者网卡时，Cable Modem也不能正常使用，这是因为Cable Modem中已经绑定了原来的网卡，此时我们只要在原计算机中执行“winipcfg”命令，来释放原网卡的IP地址，然后继续在新计算机中执行“winipcfg”命令，重新给Cable Modem分配一个新的IP地址，就可以了。P



新机入门第一事

■江苏 叶键

目前品牌电脑的性价比越来越高，良好的售后服务及各种随机正版软件，使它越来越成为购买者的第一选择。那当拿到新机时所做的第一件事是什么？相信无论菜鸟或大虫的第一反应：当然是装上Office，OICQ等常用软件。其实本人认为这很不妥，究其原因，请大家看完下面的文章就明白了。

一、分区

这是怎么回事，你定感奇怪，不急，听我慢慢讲来。如今的硬盘少则20G，多则40G，而把品牌机接入家中就会发现，分区很少，一般有二个，甚至只有一个C盘。无论干什么工作，不可能把所有的软件和资料都一股脑儿地安在C盘，万一出事，到时就怕你手忙脚乱，无法应付，可就真的要上演星爷的经典台词："曾经有一份……"。而且，因Win98的不稳定，Win2000和WinXP对某些软件不支持，目前在一个机子内，安几个操作系统是常事，没有几个逻辑分区，是万万不行的。若有不怕死的安装于一个分区也没法。

在做此项工作前，一定要在头脑中有个计划，例如：20G的硬盘，C、D盘留给操作系统，每个分区大约2.5G，对平时主要用的系统所在分区可调大一些。E盘(7G)内装Office、AutoCAD、Photoshop、VB、VC、MSDN等大型办公软件。F盘(5G)，是游戏、上网、下载和试用各种软件的分区，此分区对文件的增加删除较频繁，放于一个分区可方便地进行磁盘整理。G盘(3G)专放下面提到的几个GHO文件和一些重要的不删除改动的资料，特地为此划个分区的目的是：Ghost生成的文件很大，往往有几百兆，容易出错，任何一个簇损坏都可能导致在恢复时出错，该分区要尽可能少地进行磁盘扫描或整理，可以在一定程度上避免因磁盘故障而导致的GHO文件损坏。

建议使用软件：Pmagic 6.0。

二、制作GHO镜像文件

这时的镜像文件是对C盘"干净"的操作系统和OEM软件的备份。因为随机软件，特别是Windows一般只会随机安装，最多只有个Recovery盘，不可能有安装盘给你的。当出现一些无法处理的情况时，Format重装系统，不可能次次喊上经销商，那又只能用D版的啦！如用Recovery盘，则会把硬盘上的所有文件消除，只剩个Windows，得不偿失。用Ghost制成镜像文件就不一样了，平时文件保存于逻辑盘内，当发觉系统发胖或异样时，用Ghost短短十来分钟，便使系统来个最健康的状态面对你。在这一步所制作的GHO文件的作用是，让你的机子能回到刚买时的状态。

使用软件：Ghost 6.0（版本号越高，对大硬盘的支持越好）。

三、安装必需的软件和操作系统

划出一个分区安装常用软件，不要将软件都装于系统的分区内，并将我的文档、Outlook等的保存路径指向非系统分区，以便于今后用Ghost还原时，减少对一些文件的备份步骤。在安装软件时的标准是：1.平时使用频率较高。2.对某些有次数、时间限制的共享软件，若没有"配件"的话，不要在这一步安装。

四、对有操作系统的分区再制成GHO文件。这样今后还原后，不用再次安装各种常用软件。

最后，当然是你想用什么软件就加上什么软件。从此再也不必担心出现问题无法解决，只能重装系统，白白浪费半天时间。也不必害怕共享软件，经若干时间使用后，没有"配件"就和你大眼瞪小眼。

期望我的建议能在今后大家的装机过程中有所启发。若有读者对文中所提到的Pmagic和Ghost软件的使用上有所疑问，或对本文有所看法可发邮至adams_ye@sina.com大家一起来讨论讨论。

把几种文件转换成可执行文件

■江苏 梅家锦

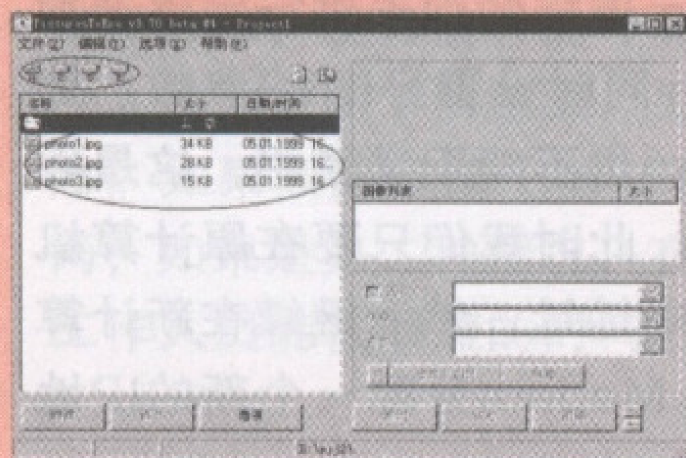


图 1

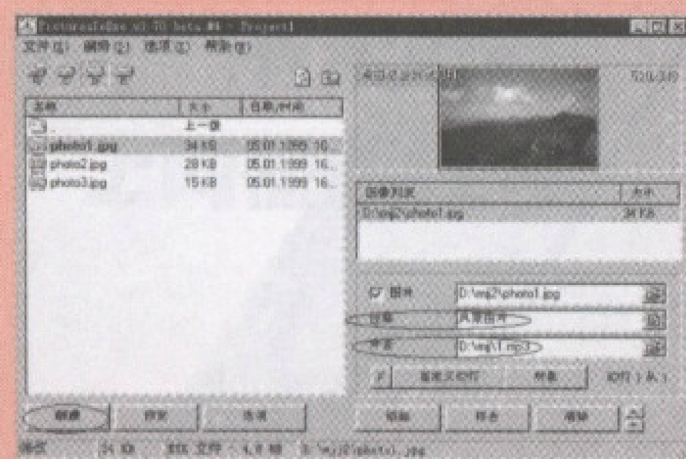


图 2

本人由于工作关系，经常要把图片、声音等文件复制到别人的计算机上使用，但几次都因为对方的计算机上没有相关软件，而无法打开前面所提到的文件，相信大家也曾碰到类似的情况，这给我们带来许多不便。于是我想如果能把这些文件转换成后缀名为"exe"的可执行文件，能够在计算机上独立运行那该多好啊，经过多次寻找与尝试，功夫不负有心人，我终于发现了以下几种文件的转换方法，在这里向各位介绍一下，希望能起到抛砖引玉的作用，对大家有所帮助。

一、将图片文件转换成可执行文件

"PicturesToExe"软件可将一幅图片转换成可执行文件，也可将几幅图片转换成一个文件，以幻灯片方式观看。首先我们将它下载（地址为http://www.wnsoft.com/apr/apr_beta.zip），解压缩后运行"Setup"安装文件，按照提示完成（非常简单就不多说了，以防有人说我骗稿费）。

现在运行"PicturesToExe"，打开后界面如图1所示。在窗口的左边我们可选择图片文件所存放的磁盘目录，我这里打开"d:\mjj2"目录，就可看见我存放在此的三个图片文件，我们想转换哪一个文件就可以直接对其双击，此时预览区域就会出现该图片，此外我们还可以对该文件加上注释和背景音乐，最后点击左边的创建按钮（如图2），按提示输入文件名，点击"保存"就行了。

到这里工作结束，我们只要双击生成的文件，就能无须借助于其他看图软件而看到图片了。另外如果想制作幻灯片，需注

册“PicturesToExe”软件，制作方法与前面类似，这里就不赘述了。

二、将MP3文件转换成可执行文件

现在网上音乐文件的格式越来越多，但MP3格式还是最流行的，我们现在就用“MP3 to exe”软件将其转化为可执行文件，首先还是要下载软件（下载地址为http://www.mp3toexe.com/mp3exe26.zip)，解压缩后按提示安装（同样简单）。

安装结束后运行该软件，界面如图3所示，英文不好的朋友可能觉得挺复杂，其实我们并不需要那么多功能，只要在“Sourcefile”输入框中输入需转换的文件，在“Targetfile”输入框中输入转换后的文件名，最后只要点击“Create the .exe-File”按钮就行了（如图4）。

现在我们双击生成的可执行文件，就能听到美妙的音乐了。

三、将文本文件转换成可执行文件

可能有的朋友要说了，怎么纯文本也要转换，难道谁的电脑里没有“记事本”？确实，国内朋友交流文本文件一般没有什么障碍，但如果你把含有中文内容的文本文件发送给外国的朋友，他打开后只能看到一堆乱码，这是因为他们的操作系统是英文版的，如果我们将其转换成可执行文件就不会有这种情况发生了。首先我们要有转换所需的软件，我这里选用比较好用的“txt2exe”（下载地址为http://lib.yctc.edu.cn/soft/files/txt_exe.zip)。与前面使用的软件不同，它只要解压缩到相应的文件夹（我这里将其解压缩到“D:\mjj3”文件夹下)，不需安装就能使用，而且是在MS-DOS下使用。

我们先把要转换的文本文件（我这里的文件是“model.txt”)移动到软件所在的文件夹里（D:\mjj3)，接下来通过“开始”→“程序”→“MS-DOS方式”命令切换到DOS方式下，进入“D:\mjj3”目录，最后键入“t2e model.txt”，并按回车键就行了（如图5)。此时“D:\mjj3”文件夹下多了一个名为“model.exe”的文件，无论我们在Windows下双击它，或者在DOS下运行它，我们都能看见文本文件的内容（效果如图6）。

四、将压缩文件转换成自解压文件

前一段时间我将几幅图片文件压缩成zip文件，却因为朋友的计算机上没有WinZip而却没有打开（真是个菜鸟），如果当时就把它们转换成自解压文件就不会碰到这个麻烦了。自解压文件，顾名思义就知道它可以自己解压缩，而不需借助其他软件。有人要问转换的软件是什么，其实使用常用的WinZip就能生成自解压文件，下面我们就开始吧：

在装有WinZip（最好是8.0以上版本)的电脑上运行资源管理器，打开需转换的压缩文件所在的目录，在压缩文件上点击右键，选择快捷菜单上的“Create Self-Extractor (.exe)”命令（如图7)，出现“Winzip Self-Extractor Personal Edition”窗口，其他地方我们无需改变，只要在“Default ‘Unzip To’ Folder”输入框中输入解压后默认的存放路径，如“D:\”，再点击“OK”就行了（如图8)。

现在电脑里有了生成的“example.exe”文件（因为原压缩文件名为“example.zip”)，我们可以将其复制到其他电脑上（有没有装WinZip皆可)，再双击此文件，出现“WinZip Self-Extractor-example.exe”窗口（如图9)，我们直接点击上面的“Unzip”，这时D盘的根目录下就有了我们所需的文件。

最后要提醒大家的有两点：一是以上文件按上面方法转换成可执行文件后，容量有不同程度的增大，这当然不利于文件的存储和传送，所以大家最好在确实需要时再进行转换；二是如果你把这些可执行文件发送给你的朋友，一定要事先解释清楚，不然你说传给他一幅图片，他在附件里却看到一个exe文件，没准他以为又出了一种新病毒了，这年头大家都被病毒弄得神经质了。P

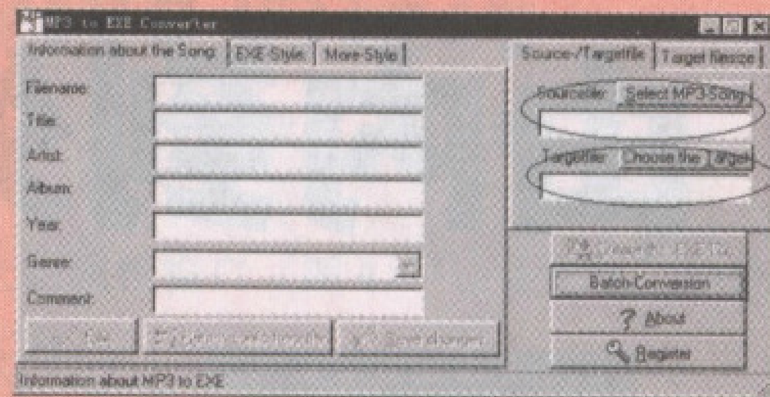


图 3

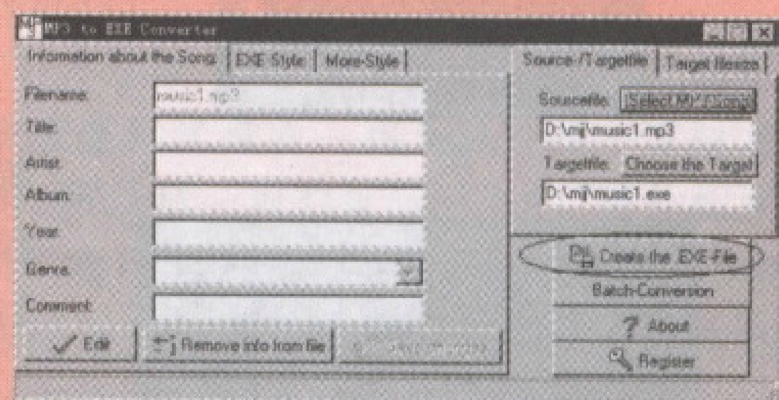


图 4

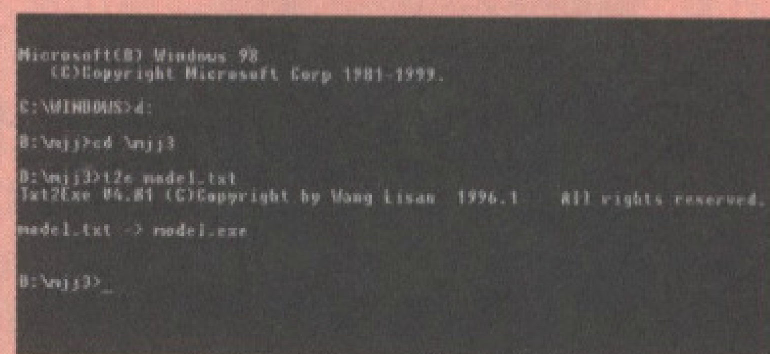


图 5

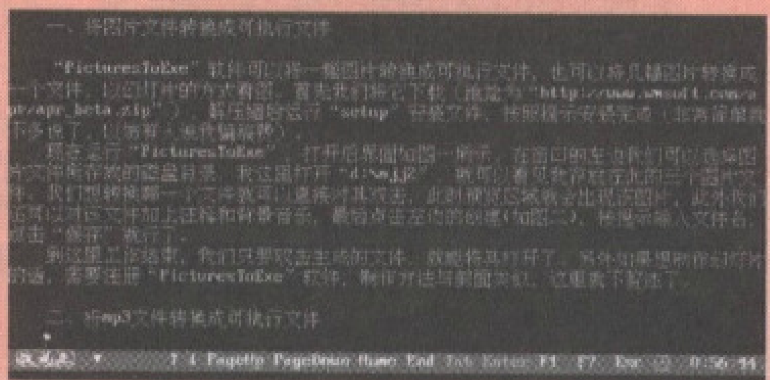


图 6

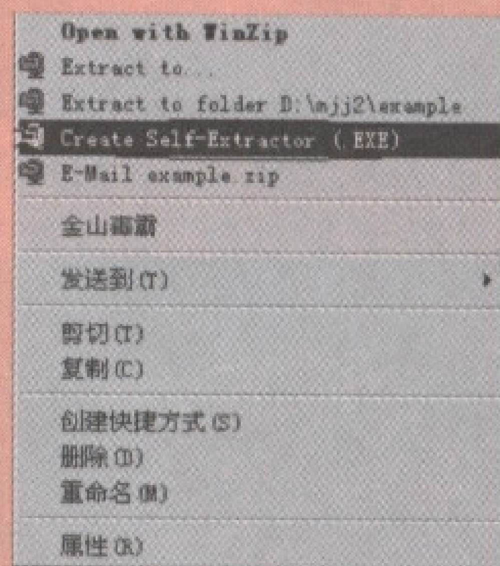


图 7

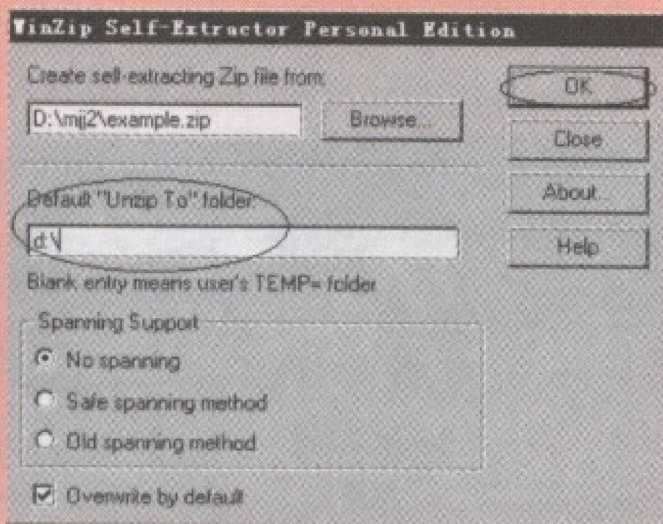


图 7

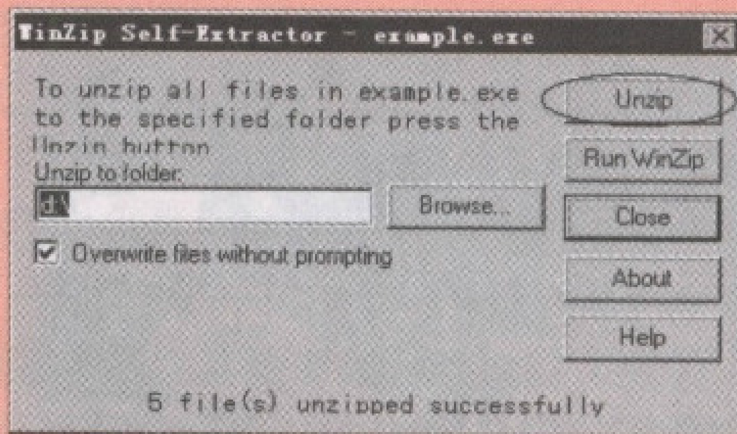


图 8

由内到外辨显卡

■广东 廖年旺

在电脑配件中，显卡是DIY们钟情的产品，经常更新换代，然而也是JS们经常仿制的对象。因此，现在市场上显卡的假冒产品不少，应该如何去辨别其真伪呢？下面我们便由内到外对显卡进行识辨。

一、从显卡本身识辨

名牌显卡一般都选用优质材料。板卡上的电子元器件、芯片组都选用名牌产品，材质坚固、工艺上乘。假货则因为节约成本的关系使用劣质材料，有的甚至偷工减料，过滤保护器、小容量旁路电容等电子元件都没有安装在显卡上。这样我们就可通过电子元件的做工是否精细，元件是否齐全两方面进行识别。



图 1



图 2

大家看看图1、图2真品UNIKA小影霸速龙3000的BIOS芯片和显存，与图3、图4假速龙3000的BIOS和显存进行区别。其中假货的BIOS芯片连生产日期都没有，显存经过打磨，标记非常不清楚，还是8ns的，我们还可看到两者都采用劣质材料制作。而图1、图2的正品速龙3000则清楚地标有生产日期和产地，且其显存采用的是“MT”6ns名牌产品。

另外有个不很常见的辨别方法，就是对显卡上面的散热风扇或散热片进行识别。一般正规的显卡散热风扇或散热片都可以比较容易地拆卸，而假货的散热风扇或散热片则不易取下。

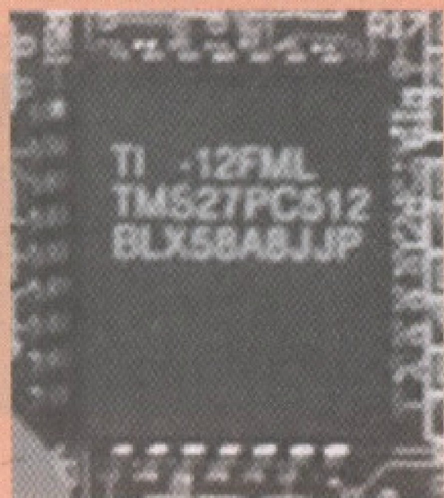


图 3


图 4

其次，现在的显卡除了以杂牌冒充名牌外，还有不少造假者喜欢利用同厂显卡芯片之间不同档次的差价来牟取暴利。早有TNT2等显示芯片的版本区别，今有GeForce2系列及RADEON系列显示芯片的版本区别等。识别这些假显卡的方法，需要借用Stardock等测试软件为显卡进行详尽的诊断，以观察其性能、参数、指标是否与市场上所介绍的相符。

二、从包装、外观识辨

正规的显卡制作商在包装上都配有厂商名称及生产日期，假货则没有任何标记，或只有“Made in Taiwan”（产自台湾）之类的标识。另外，正规的显卡制作商都会附带产品序列号，在包装盒上我们可看到有一张白色的长条形标贴，上面印有例如“SNXXXXXXXXXXX”字样的号码，号码上方有条形识别码，字形较细且印刷清晰。而假货在包装上则并无贴有序列号的条形码。例如图5的真品速配3000显卡印有序列号条形码，而图6的假货则没有。

从产品包装上看，名牌显卡产品都套有厚实的防静电袋。包装盒色泽鲜艳、印刷质量好、折线直挺、盒体不易压坏。且正品在国内销售的显卡肯定应该是中文包装盒，其说明书应为中文或加上其他语言进行说明。没有中文说明书的显卡大多是假冒产品或水货。



图 5

需要特别留意包装盒上的一些小图标（如ISO 9001认证等）和附带的驱动盘片（盘片不应是公用驱动盘或刻录盘），因为这些都是制假者容易露馅的地方。例如图8，将假冒艾尔莎显卡的包装盒与图7的正品包装盒相比，即可发现在假货包装盒上没有“思创未来销售联盟……品质保证”和“ELSA影雷者……昂达机构专业代理”等标签。

此外，大多数的名牌生产商为防范市场上的造假行为，或确定有假冒产品存在时，会为所生产的产品贴上防伪标贴。例如速配、速龙系列的显卡，已经在包装盒上贴有UNIKA三维激光防伪标贴，以及UNIKA（双敏电子）东北服务中心沈阳亚利黄色三角形不干胶贴。另外还可将这些防伪标贴的表层揭开，从里面发现有对应的ID数字号码，这样我们只需拨打其免费咨询电话，查问其ID号是否有效即可辨别产品的真伪了。

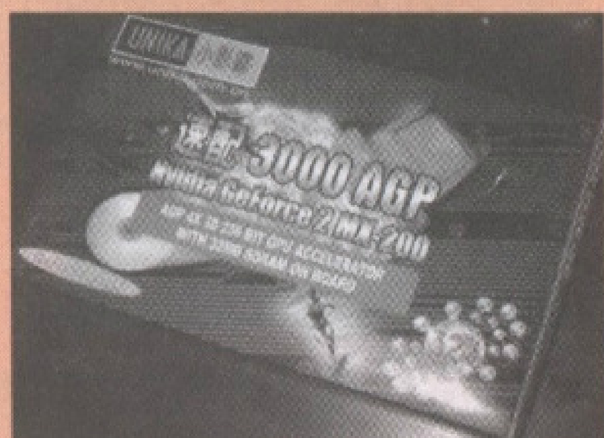


图 6



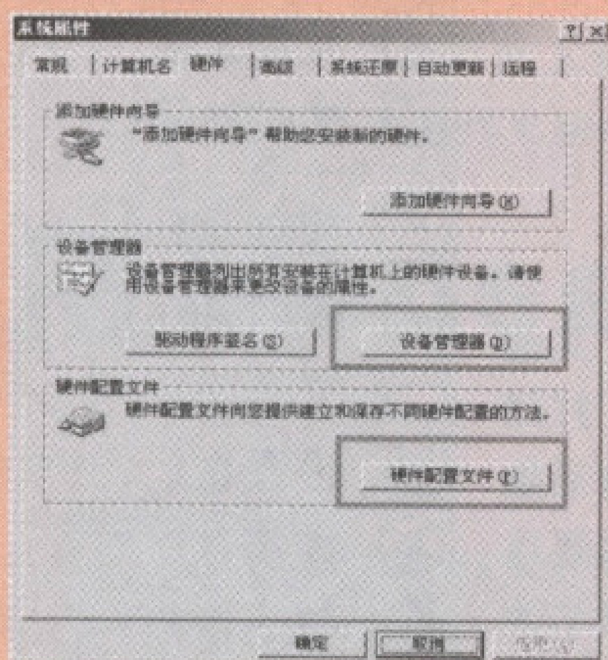
图 7

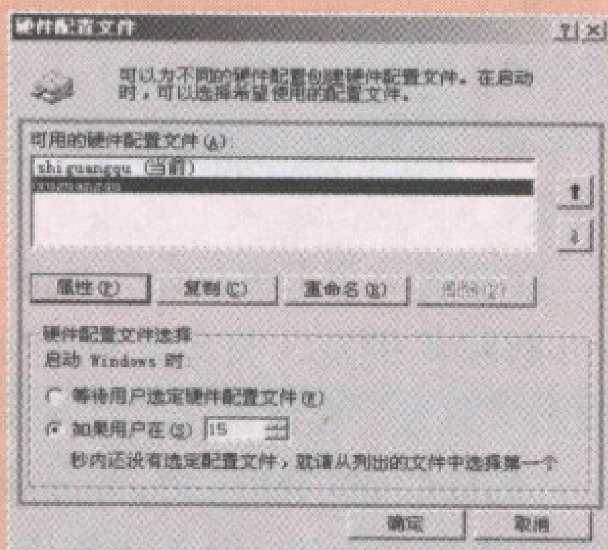


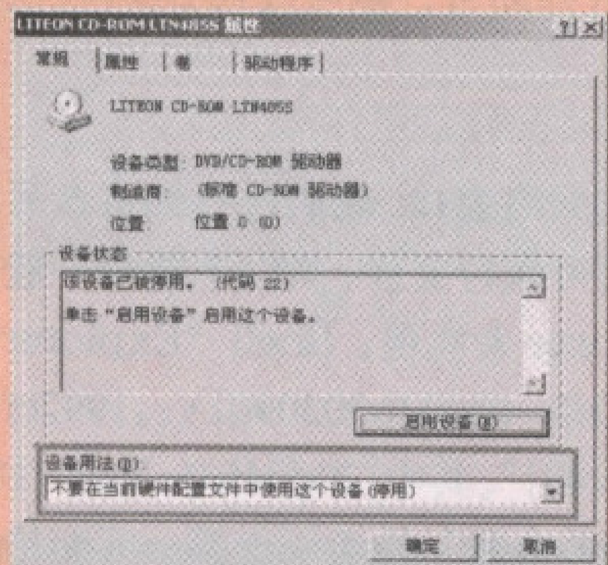
图 8

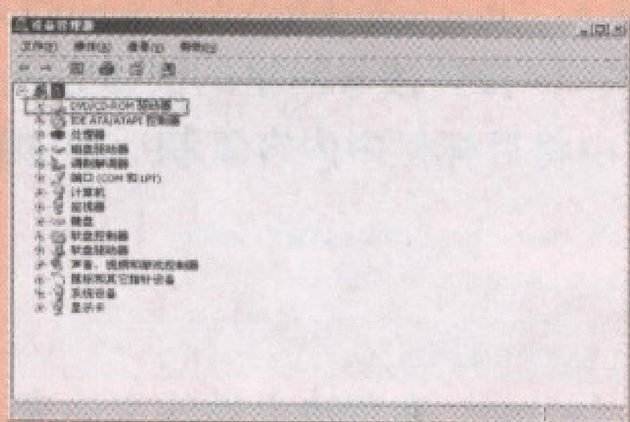
在Windows XP中使用Virtual Drive的技巧

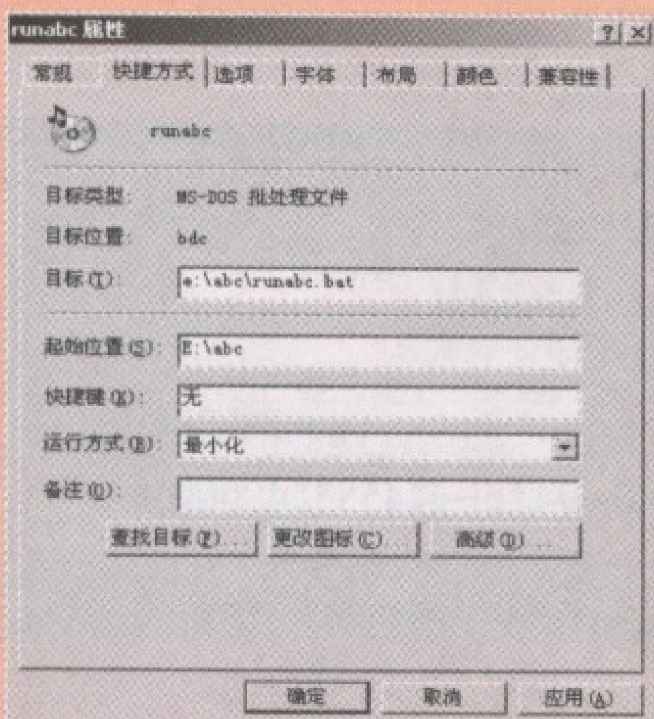
■北京 周芙蓉


图 1


图 2


图 3


图 4


图 5

为了方便快速的运行软件，也为了保护自己的光驱和光盘，我想大部分电脑爱好者和笔者一样，一定都安装了虚拟光驱，并且在Windows 98/Me中能够熟练地运用。不过，前几日，当我将操作系统升级为Windows XP后，发现原来非常方便实用的Virtual Drive现在有些不方便了，首先是我以前使用的6.1版本，不支持Windows XP，但将Virtual Drive升级为支持Windows XP的6.20中文版后又发现了两个问题。下面结合我解决这两个问题的方法向大家介绍两个Virtual Drive在Windows XP中的使用技巧。

一、无法将虚拟光驱作为第一光驱的解决：

在使用虚拟光驱时，由于很多光盘软件在安装后只认得"第一台"光驱，其它光驱一律看不到（就算计算机装有两个真正的光驱也只能在第一台执行），此类光盘必须将虚拟光驱代号设定成第一台光驱才可执行。这个问题在Windows 98/Me中解决起来相当简单，即在"控制面板"→"系统"→"设备管理器"中重新设定"CD-ROM"实体光驱和虚拟光驱的"保留的驱动器号"，使之前后交换，将虚拟光驱的驱动器号移到实光驱的前面即可。

但在Windows XP中，我们发现已经无法通过手工更改来交换虚拟光驱和实光驱的驱动器号了。我为此想了一个简单的解决措施：

1.首先备份复制包含实光驱的系统配置文件，即通过按下"控制面板"→"性能和维护"→"系统"→"硬件"（图1）标签下的"硬件配置文件"，打开"硬件配置文件"窗口（图2），选中当前的"可用的硬件配置文件"，按"复制"按钮，然后选中复制的配置文件，通过"重命名"按钮命名为"shiguangqu"，用同样的方法将当前配置文件命名为"xuguangqu"。当然你还可以通过该窗口中的选项对两个配置文件的显示顺序和启动Windows时的条件进行设置。完成后点击"确定"退出。

2.屏蔽实光驱以使虚拟光驱成为第一光驱，通过按下"控制面板"→"性能和维护"→"系统"→"硬件"标签下的"系统管理器"，在系统管理器中窗口（图3）中展开"DVD/CD-ROM驱动器"，右键点击你的光驱并选择快捷菜单中的属性，在光驱属性窗口（图4）"设备用法"中禁用光驱。

3.重新启动，使设置生效。

重新启动后，会出现一个选择"硬件配置文件"的启动菜单，你可以根据需要决定用哪一个硬件配置文件来达到是否屏蔽实光驱的目的，以便让某些虚拟的光盘软件进行。

当然，当我们将大量常用的光盘软件做成虚拟光盘后，实光驱并不一定经常使用，所以第一步的复制原来的"硬件配置文件"也可以不做。当用到实光驱时，作第2步的逆操作也很简单，可以免除每次启动时选择硬件配置选择的麻烦。

二、自动换盘的设置

在Win9x/Me中，虚拟光驱默认上一次退出虚拟光碟时已插入的虚拟光碟片在再次开机时仍然会插入在虚拟光驱中，并且此功能可以通过"文件"→"选项"中的"其他设定"选项卡来设定是否保存。我觉得这是个非常方便的功能，但此在Win2000/NT/XP下无此功能项。这就需要我们经常激活"虚拟光驱总管"来换盘。其实我们可以通过很简单的操作实现自动换盘。

操作步骤如下：

1.首先在实光驱中安装该软件并将其制做成虚拟光盘，假定文件安装目录在e:\abc，虚拟光盘为：e:\abc.vcd。

2.在e:\abc下建一个文本文件，添入以下内容

vdrive.exe 1：e:\abc.vcd /i e:\abc\abc.exe

保存后将文本文件改名为runabc.bat.

3.通过资源管理器在桌面为runabc.bat建立快捷方式。

4.现在我们可以来一个以假乱真，右键点击该快捷方式，通过属性窗口（图5）将运行方式设为"最小化"，通过"更改图标"，将快捷方式的图标改为e:\abc.exe中默认的图标。

最后再将快捷方式重命名为好记的名字，这样操作以后再使用Virtual Drive是不是找回以前的感觉了呢？ P

系统文件夹的另类应用全接触

■福建 森宁

很多系统文件夹我们经常会用到，如控制面板、拨号网络、计划任务等，只是一般不将它们作为文件夹看待而已。但如果在“我的电脑”用“详细资料”方式来查看时，你就会发觉这些文件夹“类型”一栏中写的就是“系统文件夹”。当然也有一些相对较陌生，如高速缓存文件夹、Web文件夹。这些文件夹除正常使用外，还有一些另类用法。下面就带你进入这个神奇的世界。

这里仅举几个例子，重要的不是例子的内容，而是方法。希望读者能触类旁通、举一反三。

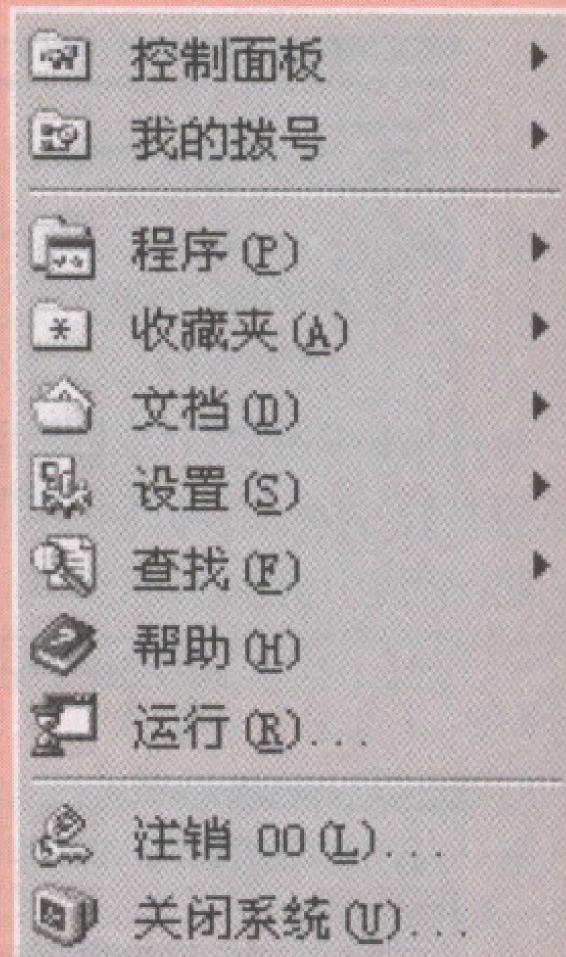
一、在开始菜单加入拨号网络

系统文件夹都有自己的类标识符CLSID，所谓类标识符，是用来唯一标识应用程序、文件类型的一个128位长（16字节）的符号。比如拨号网络的类标识符（Win98环境中）就是{992cffa0-F557-101a-88ec-00dd010ccc48}，如果想将拨号网络放入开始菜单，在“开始”单击右键，选取“资源管理器”，进入c:\Windows\Start Menu目录后，新建一个文件夹，然后更名为“我的拨号.{992cffa0-F557-101a-88ec-00dd010ccc48}”。做好后，看看开始菜单中是否多了一个文件名为“我的拨号”的拨号网络图标（图1）？同时它也有一个级联菜单，以后我们就可以很方便地进行拨号连接。如想加入控制面板，就建一个文件夹“控制面板.{21ec2020-3aea-1069-A2dd-08002b30309d}”。至于其它的类标识符本人会在最后介绍。

二、隐藏你的文件夹

每个人出于不同的目的，都想要隐藏自己的文件夹加以隐藏。隐藏的方法也很多，如文件改名、第三方软件等，这里我们介绍两个利用系统文件夹特殊性来隐藏的例子。

1.利用系统文件夹的类标识符来隐藏。选中要想隐藏的文件夹，加入一个扩展名“.{2227a280-3aea-1069-A2de-08002b30309d}”就可以了，其他人打开此文件夹将会进入“打印机”文件夹中，绝对想不到背后隐藏的是你的文件。以后你需要这些文件，进入DOS中将扩展名改回来即可。



2．利用系统文件夹的Desktop.ini来隐藏。进入DOS状态，在c:\>命令符下打入“CD Recycled”可以进入回收站目录，用Attrib命令查看所有文件，会发现一个Desktop.ini的文件，用Attrib -a -h desktop.ini解除其锁定，将其复制到你所要隐藏的文件夹，并将其文件夹的“只读”属性选上，这个文件夹就会变成回收站图标。此时正常的回收站仍然可用，但隐藏成回收站的文件夹虽然双击后出现回收站的内容，但不能使用。若想进入，将文件夹的只读属性去掉即可，也可进入DOS状态删除其中的Desktop.ini文件。

三、在程序中应用

比如要在vb中启动拨号网络窗口，我们已经知道拨号网络是一个特殊的文件夹，而不是可执行文件，所以不能用一般的调用方法，而要借助Explorer.exe来实现：Shell "Explorer.exe ::{20d04fe0-3aea-1069-A2d8-08002b30309d}\::{992cffa0-F557-101a-88ec-00dd010ccc48}"。其中{20d04fe0-3aea-1069-A2d8-08002b30309d}是“我的电脑”的类标识符，后面的字符串就是拨号网络的类标识符。如果你觉得键盘输入太麻烦，我教你一个投机取巧的方法，进入“c:\Windows\Start Menu\Programs\附件\通讯”中找到拨号网络的快捷方式，查看其属性，在快捷方式标签页中将目标栏中内容复制后稍加修改就行了。

最后本人将Win98下部分系统文件夹的类标识符介绍给大家。另外你还可修改其模板文件（*.htt）来创造个性的文件夹。这些模板文件可在Windows目录下的web文件夹中找到。

打印机　类标识符：{2227a280-3aea-1069-A2de-08002b30309d}，模板文件：printers.htt
控制面板　类标识符：{21ec2020-3aea-1069-A2dd-08002b30309d}，模板文件：controlp.htt
拨号网络　类标识符：{992cffa0-F557-101a-88ec-00dd010ccc48}，模板文件：dialup.htt
网上邻居　类标识符：{208d2c60-3aea-1069-A2d7-08002b30309d}，模板文件：nethood.htt
计划任务　类标识符：{D6277990-4c6a-11cf-8d87-00aa0060f5bf}，模板文件：schedule.htt
回收站　类标识符：{645ff040-5081-101b-9f08-00aa002f954e}，模板文件：recycle.htt
Web文件夹　类标识符：{Bdeadf00-C265-11d0-Bced-00a0c90ab50f}
activeX高速缓存文件夹（Downloaded Program Files）类标识符：{88c6c381-2e85-11d0-94de-444553540000}
历史记录（History）类标识符：{Ff393560-C2a7-11cf-Bff4-444553540000}
预订文件夹（Offline Web Pages）类标识符：{F5175861-2688-11d0-9c5e-00aa00a45957}
收藏夹（Favorites）类标识符：{1a9ba3a0-143a-11cf-8350-444553540000} P

电脑DIY族喜欢采用各种软硬兼施的手段，将电脑硬件的性能发挥到极限，最爱玩的“把戏”是CPU超频、BIOS升级。不过，在鼠标上动脑筋的人并不多见，小小鼠标好像也没有什么可以DIY的地方。可你想没想过将普通2D鼠标“升级”，让它具有3D鼠标的功能呢？大家都知道，3D鼠标上设计有独特的滚轮装置，通过拨动滚轮，可实现滚屏功能，普通2D鼠标（特别是两键鼠标）是没有这个功能的。前不久，笔者在网上发现一款小巧的鼠标增强工具软件MouseStar，它能将2D鼠标变成3D鼠标，并且拥有其它方便操作的功能。试用之后，感觉操作电脑确实比原来方便多了，特向大家推荐。

用MouseStar“升级”你的鼠标

■湖北　吴汉北

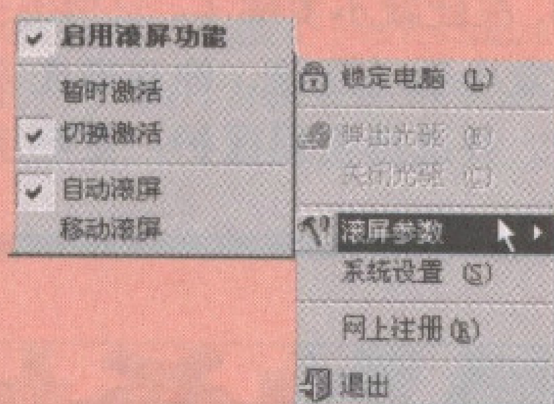


图 1

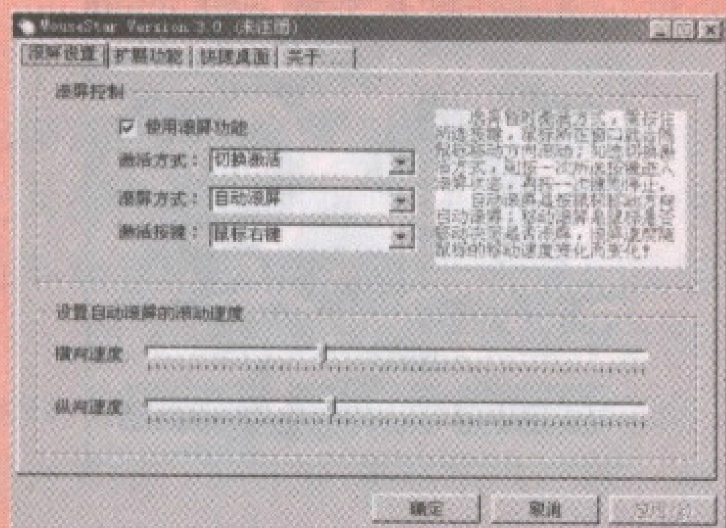


图 2

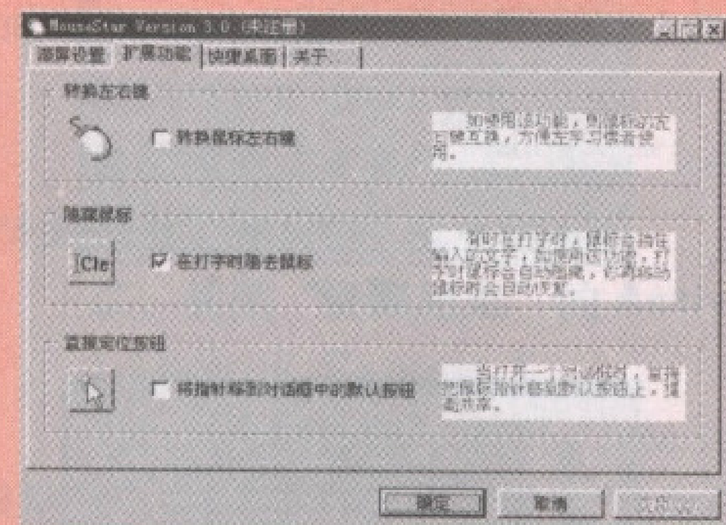


图 3

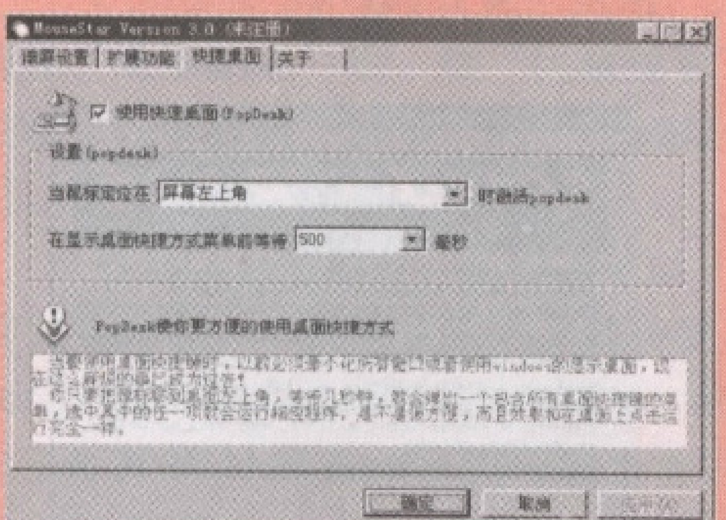


图 4

软件名称： 鼠标增强工具MouseStar
最新版本： 3.0
文件大小： 597KB
软件授权： 共享软件
使用平台： Win9x/Me/NT/2000

一、软件的下载和安装

可以到软件作者的主页http://fangta.xiloo.com/去下载最新版本的MouseStar，下载后得到一个597K的文件MouseStar.zip，解压缩后安装。

二、软件的设置

软件运行后就驻留内存，并在系统托盘上出现MouseStar图标（一个小鼠标），这时你可随时通过热键激活它。使用该软件前，应根据自己的习惯进行各项设置。用鼠标右键点击系统托盘上的MouseStar图标，弹出快捷菜单，如图1，选择相关选项，即可进行相关设置。

1.滚屏参数设置：选择“滚屏参数”选项，在弹出的级联菜单中（见图1），点击相应选项，可设置启用滚屏功能、功能激活方式（暂时激活、切换激活）和滚屏方式（自动滚屏、移动滚屏）。

2.系统设置：点击“系统设置”选项，出现MouseStar设置窗口，如图2，该窗口有四个标签页。下面介绍与设置有关的前三个标签页。

①“滚屏设置”标签页，在这里可进行“滚屏控制”和“自动滚屏的速度”设置。

“滚屏控制”设置的内容与“滚屏参数”几乎一样（设置的效果也是一样的），只多了一项“激活按键”设置，你可从鼠标的“左、中、右键”中选择一个，作为激活滚屏功能的热键。对三键鼠标推荐选中键，对两键鼠标推荐选右键。

另外，可通过移动“设置自动滚屏的速度”栏中的滑块，设定自动滚屏时的纵向、横向速度。

②“扩展功能”标签页，如图3。在这里可设置“转换鼠标左右键、打字时隐藏鼠标、直接定位按钮”等鼠标扩展功能。

③“快捷桌面”标签页，如图4。在这里可选择“使用快捷桌面”，并可设定当鼠标指针定位在屏幕的哪一个角上时激活此功能，以及在显示桌面快捷方式菜单前等待的时间（毫秒）。

三、软件的使用方法

1.滚屏功能

当MouseStar运行并设置了启用滚屏功能后，在任何一个带滚动条的窗口中，点击滚屏激活键（假设设定的激活键为鼠标右键，以下同），即可实现滚屏功能。

下面分别对不同的激活方式、滚屏方式的操作方法加以详细说明。

①两种激活方式：

暂时激活：设定为这种激活方式时，必须一直按住右键（激活键）不放，屏幕才会按照鼠标的移动方向滚动，放开右键则停止滚动，滚屏功能同时被关闭。

切换激活：设定为这种激活方式时，按一下鼠标右键，就进入滚屏状态，不必一直按住鼠标，这时移动鼠标，窗口就会按照鼠标的移动方向滚动。再按一下鼠标右键，则停止滚动，滚屏功能也被关闭。

注意：如果你要使用鼠标右键菜单而并不想滚屏，在“暂时激活”方式下，只要按下鼠标右键后不移动鼠标就放开，右键菜单就会出现（这跟没有使用该软件一样）；在“切换激活”方式下，只需在原地连续按两次鼠标右键，右键菜单就会出现。

②两种滚屏方式：

自动滚屏：在这种方式下，将鼠标移到需要滚动的窗口，激活滚屏功能后，鼠标变成由四个小三角形组成的菱形，当鼠标向上下左右四个方向移动时，鼠标又变成黑箭头指明滚屏方向。指明滚屏方向后，鼠标不动，窗口也会按照设定的速度滚屏。

移动滚屏：在这种方式下，将鼠标移到需要滚动的窗口，激活滚屏功能后，鼠标变成一个带两个小箭头的小手形状。移动鼠标，小手上的箭头只保留一个，指明滚屏方向。屏幕的滚动速度随鼠标移动速度的变化而变化，如鼠标停止移动，滚屏也就停

止。这种方式对翻阅文档，浏览网页非常方便。

注意：在“移动滚屏”方式下，不能同时进行上下左右四个方向的滚屏，每激活一次滚屏功能，只能进行上下或左右滚屏。例如，上下滚屏后，想再左右滚屏，只有放开右键后，再次点击激活滚屏功能后才行。这点与自动滚屏方式不同，操作上显得不太方便，希望软件的下一个版本对此加以改进。

笔者的建议：两种激活方式和两种滚屏方式，可组合成4种滚屏操作模式，用户可根据不同情况和习惯选用某种模式。当长时间阅读长篇幅的HTML文档、电子书籍时，建议采用“切换激活和自动滚屏”的操作模式，这样不用老按着鼠标，也不用一直移动鼠标，就可以以设定的速度自动滚屏，而且可以随心所欲控制滚屏方向。

2.快捷桌面功能

快捷桌面（PopDesk）是为了方便使用桌面上的快捷方式而设计的功能。如果你已运行了几个程序，它们的窗口遮盖了桌面，这时你要想运行桌面上的快捷方式，必须先最小化所有窗口，让桌面露出来才行。现在，你只要在MouseStar中打开“使用快捷桌面”功能，设置好鼠标定位（例如设置为屏幕左上角），再把鼠标移到屏幕左上角，稍等片刻，就会弹出一个包含所有桌面快捷方式的菜单，选中你想运行的程序就行了。

注意：如果弹出了菜单，而你并不想运行任何桌面快捷方式，有时菜单不会自动关闭，这时你可以按右键点击菜单中任一项，然后点击屏幕的其他地方，菜单就会关闭。

3.软件其他功能

MouseStar还有锁定电脑、控制光驱的弹出和关闭、转换鼠标左右键、打字时自动隐藏鼠标、闪烁鼠标等功能，这些操作都很简单，用户看软件设置窗口中的说明，一试便知，在此就不罗嗦了。只指出一点，在使用锁定电脑功能前，你必须先设置好屏幕保护，并选择密码保护，否则该功能无效。P

宽带加速软件召集令

■湖南 邹滔

宽带可以说是时下最热门的词汇了，它的出现解决了阻碍网络发展中的一个重要难题，那就网络的速度。以前采用传统的Modem、ISDN上网，由于其本身技术特性的限制，使之不可能达到高的连接速度，从而使得其浏览、下载的速度有限。而网络的不断发展，各种新技术也随之产生，特别是多媒体技术的发展，再加上网络在我们生活中的应用不断增加，这些都让我们对网络提出了更高的要求，宽带的普及成为必然。

我们对宽带充满了各种美好的憧憬，网络电话、视频点播、高速下载，这些曾经多次出现在梦中的事情即将变为现实，但当宽带真正到来时，这一切美梦都被打破。先不说网络上宽带的资源有限，就单说速度都有点不尽人意。这里有两方面的问题，一方面是国内的宽带建设还不够完善，另一方面是由于宽带的设置不正确，并没有进行参数优化。对于前者我们没有太好的办法，只能等待，而对于后者我们还是有办法的，利用宽带优化软件就能在不增加任何硬件的情况下使得网络速度大幅提高。

现在比较常用的网络优化方式有以下两种：一种是对本地网络进行合理的设置，优化网络协议的参数，从而进一步发挥设备的潜能，实现网速的提高；另外一种则是通过在本地设置代理或缓存，利用我们在浏览的间歇将网上资源下载到本地，这样也可以达到加快浏览的目的。对于宽带用户来说，浏览已经基本不成问题，在这个上面没有太多的潜力可以挖掘，因此本文着重介绍如何对网络参数进行优化，从而达到网络加速的目的。

超级兔子网络优化：

提到注册表修改工具，那么超级兔子可以说是首当其冲，该软件有良好的界面、简单易用的操作，即使对注册表不太熟悉也可以轻松进行修改。而这款超级兔子网络优化软件是直接对系统网络参数进行优化，可以直接提高上传、下载速度，非常适用于ADSL、Cable Modem和ISDN，能直接看到速度显著提升，最高能提升30%，但对于普通56k Modem不太明显。支持的系统也比较全面，包括Windows 98/Me/2000/XP。

安装运行该软件后会出现其主窗口（如图1）。直接选取“优化网络”，软件会出现询问你是否为宽带的对话框，选定后即会出现提示表示优化已经成功，需要重新启动计算机才能完成。这个操作不透明，你并不知道对系统的哪些参数进行了修改，如果对系统的网络参数比较熟悉，那么可以选择“手工设置”（如图2）。在这个设置窗口中就可以看到具体的修改参数，建议优化前查看这个窗口，优化后再次查看，那么就知道超级兔子对哪些参数进行了修改。对于不同的网络类型，手工设置窗口中提供了不同的参数，可以根据需要进行选择。如果在优化后发现有任何异常情况，可以通过主界面上的“恢复原样”来恢复以前的网络参数设置。

注意：除非对网络参数比较熟悉，否则最好不要进行手工设置。

ADSL超频奇兵：

虽说现在上宽带有很多种类型，但ADSL无疑是其中最常见的一种，主要是其有着价格适中、安装方便、无需进行线路改造等优点，而ADSL超频奇兵就是专门对ADSL上网进行优化的软件。它通过修改系

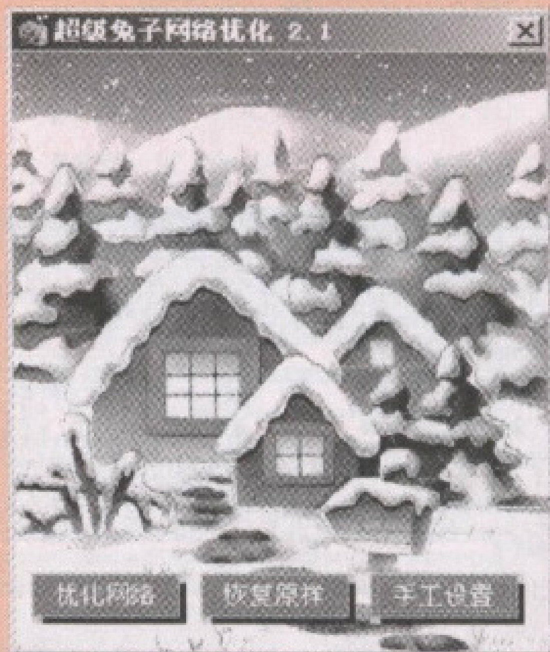


图 1

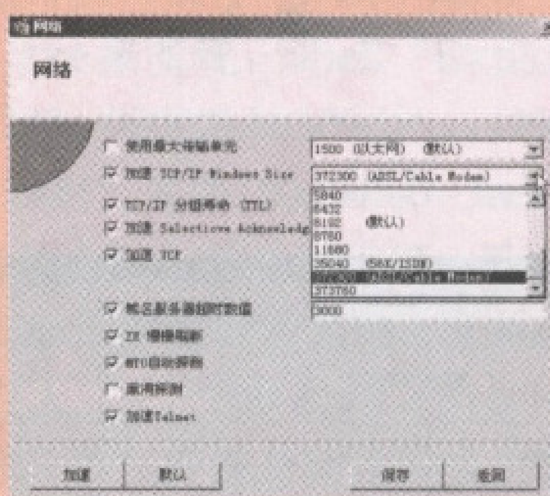


图 2

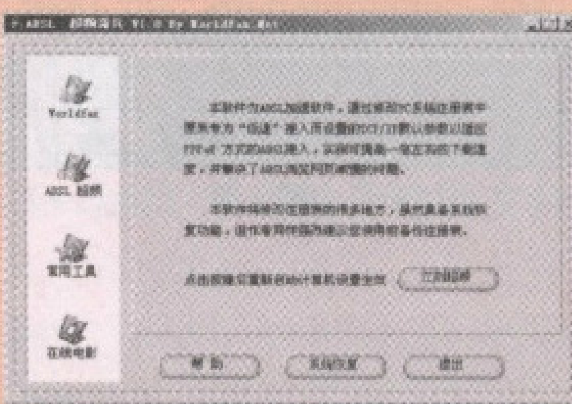

图 3



图 4

统注册表中原来专为低速连接而设置的TCP/IP默认参数以适应ADSL的PPPoE接入方式，并且解决了ADSL浏览网页速度慢的问题。

ADSL超频奇兵没有提供手工设置的功能，在其主界面中选择“ADSL超频”，然后点击“立刻超频”（如图3），重新启动计算机即可完成。想恢复以前的设置也很简单，选择主界面中的“系统恢复”即可。

Speedcorp Win2k Performance Enhancer：

Speedcorp Win2k Performance Enhancer是一个专门为那些使用Cable Modem用户优化Windows 2000网络连接的软件，它可以通过为网络适配器分配更多的内存来提高网络连接速度。需要注意的是，该软件对计算机的配置有一定要求，CPU速度要达到500MHz以上，内存最少为128MB，这样使用后会有比较显著的提高。

它的安装有些特别，运行安装包后并不是开始真正的安装，而是将其文件解压到一个目录中，然后再进行安装。在安装的过程中可能会出现缺少文件而无法安装的情况，这时会提示你重新启动计算机，然后再次进行安装即可。

和前两款优化软件类似，其界面也非常的简洁（如图4）。选择“Install”即可完成系统的优化，想恢复以前的配置只需选择“Remove”。

优化总结：

这次介绍的三款网络优化软件都是免费的，大家可以根据需要进行选择。这一类软件的使用都非常简单，用户无需对网络参数有过多的了解就可以轻松完成优化，一般情况下，优化后网络的速度有30%～50%提高。最后要说明的，由于优化软件都会对注册表进行修改，为了避免错误，在优化前最好对注册表进行备份，以供恢复时使用。P

封杀邮件弹出式广告

■福建　王新禧

是不是经常收到垃圾邮件，是不是订了许多电子杂志？如果是，那你一定遇到过以下情况：不管你是否打开某些邮件，只要在Outlook Express中预览，它都会自动开启浏览器，连接预设好的网站，强迫你浏览他们的网站或向你推销商品，真是让人烦、让人讨厌！这些邮件不但干扰了正常的阅读，也增加了我们的机器被病毒侵袭的几率。是不是忍无可忍了？好，让我们奋起反击，彻底封杀这些邮件弹出式广告！

首先我们要清楚这类邮件之所以能够自动打开所链接的网站，全是因为内嵌的Java Script脚本在作怪。既然知道了罪魁祸首，只要将电子邮件的Java Script执行能力关闭（锁定在受限站点区域）就可以了。

要让邮件没有Java Script执行能力，只需两步。

一、将安全区域变更为受限制的站点区域

1.Outlook Express 5

请依次点击“工具”→“选项”→“安全”，把“安全区域”中“选择要使用的Internet Explorer安全区域”设为“受限站点区域”即可（如图1）。

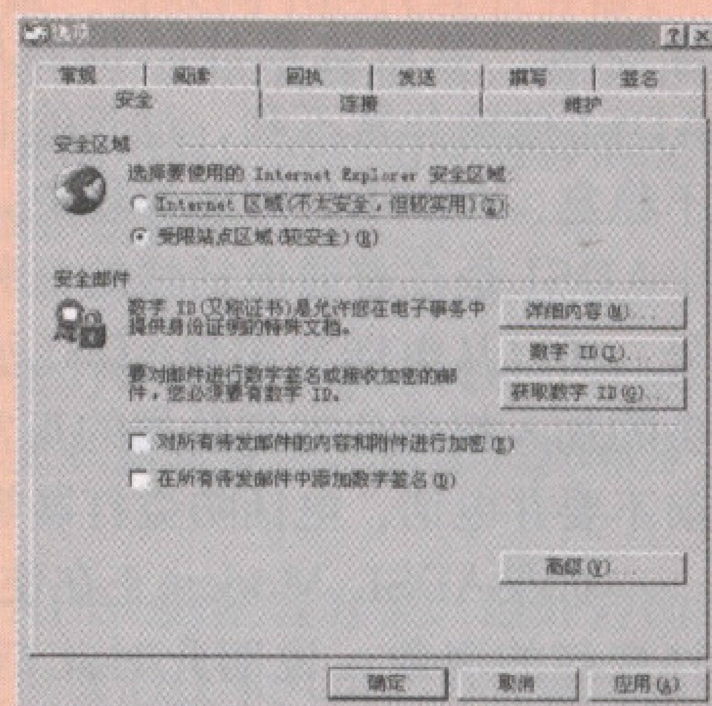


图 1

2.Outlook 2000

请依次点“工具”→“选项”→“安全”，在“安全内容”的区域下拉框中，选择“受限站点”即可。

二、关闭“受限站点”的Active Script执行能力

1.Outlook Express 5

进入“控制面板”，打开“Internet选项”，选中“安全”。在该对话框中请选择“受限站点”，再点击“自定义级别”（如图2），进入安全设置，找到“脚本”选项中“活动脚本”这项，看看它是否被禁用，如果不是，就将它设为“禁用”，最后按“确定”即大功告成。

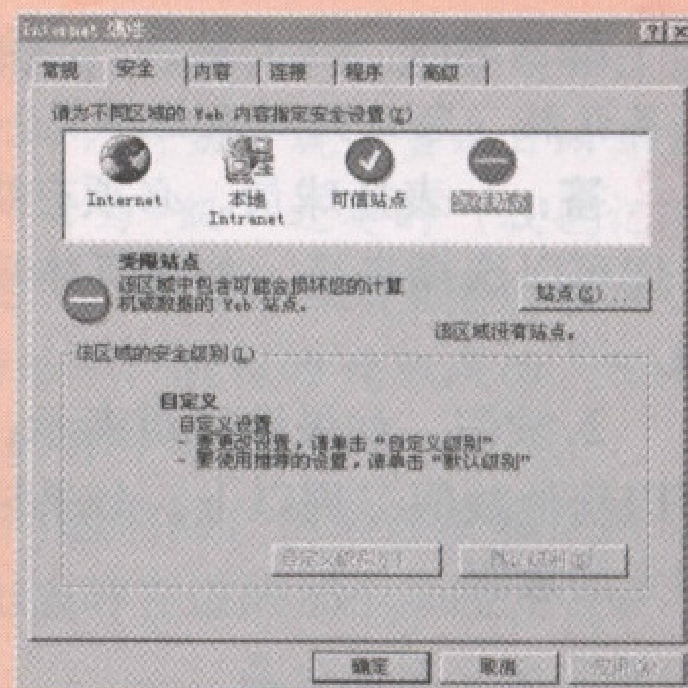


图 2

2.Outlook 2000

Outlook 2000的设置：点击“工具”→“选项”→“安全”，在“安全内容”中选择“受限站点”后，按“区域设置”按钮。选择“受限站点”后，按“自定义级别”按钮。同样找到“脚本”的“活动脚本”这项，看看它是否被禁用，将它设为“禁用”后，按“确定”即可。

通过以上的设置，我们就可以一劳永逸地避免邮件弹出式广告的骚扰了。最后需要说明的是，一封善意的电子邮件绝不会在其中插入这种扰人的程序代码，关闭Java Script执行能力几乎对所有HTML格式的邮件都不会有任何影响。另外，我们只是将电子邮件的Java Script执行能力关闭，所以并不会影响到IE，你仍可正常浏览含有其脚本的网页。由于目前有非常多的网页都会嵌入Java Script，所以建议不要关掉IE的Java Script执行能力，以免发生有些网页不能正常显示的问题。P

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn



ADSL常见故障解答

■四川 龚胜

问：最近我们城市ADSL的安装及使用价格大降，我忍不住"宽带"的诱惑也成为了ADSL用户，可发现使用时很不稳定，常常出现不能正常上网的情况，请问都是什么原因呢？

答：ADSL是一种基于双绞线传输的技术（双绞线是将两条绝缘的铜线以一定的规律互相缠在一起，这样可有效地抵御外界的电磁场干扰）。但从电话公司接线盒到用户电话这段线路很多用的都是平行线，这对ADSL传输非常不利，过长的非双绞线传输会造成连接不稳定、ADSL灯闪烁等现象，从而影响上网。另外由于ADSL是在普通电话线的低频语音上叠加高频数字信号，所以从电话公司到ADSL滤波器这段连接中任何设备的加入都将危害到数据的正常传输，所以在滤波器之前不要并电话、电话防盗打器等设备。

如果ADSL Modem正在使用中出现"ADSL"指示灯变红的现象，说明此时此刻你的电话线路上有强干扰；电话线路上某个接头没接好，有松动现象；线路故障。为尽量使ADSL稳定运行要注意以下事项：1.ADSL线路上不能并分机，电话只能从分离器Phone端口引出，否则会引起ADSL失步。2.线路上的接头一定要接好，特别是用户房屋内部的接头，不能有松动的现象。3.如果从电信局分线盒内出来的电话线太长，应将平行线换成双绞线，提高线路抗干扰能力。4.ADSL有时会受到天气原因的干扰，比如雷电大雨，一般等几个小时就会自然恢复。

问：为什么有时候ADSL访问速度并不比普通拨号Modem快多少？根据ADSL的速度标准，本地下载应该在1MB以上，为什么实际才100kB左右呢？

答：这个问题我们已经几次讲过了，这里再明确一下：首先是速率单位的问题。号称56k的Modem下载速度只有5k左右。56k的单位是bit，而下载时的速率显示是byte。1byte=8bit。所以下载显示是100kB时，其实速度达到了0.8Mbit，已经相当快了。

造成ADSL访问速度变慢主要有如下两个方面的原因：1.如果访问国外站点或国内某些站点，访问会受到出口带宽及对方站点配置情况等因素影响；由于服务器和客户端硬盘读写速度等诸多原因，下载速度还不能发挥ADSL的2～8Mbps的最大能力。2.由于ADSL技术的特点，对电话线路的质量要求较高，现在国内大多数城市采用的ADSL是一种RADSL（即速率自适应ADSL），如果电话机楼到用户间的电话线路在某段时间受到外在因素干扰，RADSL会根据线路质量的优劣和传输距离的远近动态地调整用户的访问速度。

问：我安装ADSL后使用虚拟拨号的方式上网，请问为什么有时虚拟拨号会失败？

答：不知你拨号失败时显示的出错信息是什么，ADSL虚拟拨号软件在使用时一般会出现以下几种错误信息，请对照处理。

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn

晶合后院 江上游问：《冠军足球经理》中怎么给球员放假，怎么鼓励表扬球员？

答：1.表扬球员。必须有媒体开始吹捧该球员，这时你可以选择表扬。如果媒体攻击该球员，你可以保护他。

2.放假。如果该球员表示：不适应当地生活，你就可以给他放假二周以上。如果该球员能适应当地生活，则无法放假。

晶合后院 晚风过长街

晶合后院 Chocolateyay问：我在玩《格兰蒂亚2》，菜单栏里那些道具我只能看到疗伤药，上面有L、R，为什么我切换不到？还有就是为什么学习升级都不行？攻略说，走出森林进入村子，接受神官的任务。如何才能走出森林，我只能找到存盘点！！

答：按pageup、Home键就能切换啦，学习是要去战斗，积攒sp值和mp值，然后才能升级学习。关于走迷宫嘛，看见画面右上的指南针吗？就是辨别方向的。

晶合后院 安秀

晶合后院 天羽翔空问：我在玩《格兰蒂亚2》时，玩到里特在诸神生地使"角"活化的时候，下降到心灵测验的地方以后，怎么只有一个小空间什么也做不了？请问应该怎么使情节发展下去？

答：直接往右下走就行了，不过千万不能按ESC，不然又要重来。

晶合后院 Aerolus

1.拨号窗口显示“Begin Negotiation”，然后等待，最后直接弹出菜单“time out”。

这种情况表明网络不通。原因有：(1) ADSL上的10BaseT端口上的网线没有连接好。(2) ADSL网络不通。可以重启ADSL后再试。

2.拨号窗口显示“Begin Negtiation”，然后“Authenticating”，最后“Authentication Failed”。

这种情况表明你的帐号或密码有误。

3.拨号窗口显示“Begin Negotiation”，然后“Authenticating”，之后“Receiving Network Parameter”，最后弹出菜单“time out”。这种情况表明拨号地址空间已经被占满，请稍后再拨。

问：如何从信号灯判断ADSL的简单故障？而有时ADSL Modem上的指示灯都正常，也会出现掉网的情况（我们办公室的ADSL是直接接在Hub上的），请问原因何在？

答：一般外置的ADSL Modem上有5个指示灯。其中ADSL指示灯是最为重要的，其具体含义后面将详谈。10BaseT灯，用于显示Modem与网卡或Hub的连接是否正常，如果此灯不亮，则Modem与计算机之间肯定不通，当网线中有数据传送时，此灯会略闪动。ATM25灯，显示ATM25口状态，一般不用。Maint灯，与远程管理有关，一般为常亮。Power灯，电源显示，只要正常通电就为常亮。

ADSL上的“ADSL”灯(一般排在最前面)是ADSL最为重要的指示灯，它是判断ADSL是否正常工作的重要标准。

“ADSL”灯有以下几种状态：

长绿，表明用户端的Modem与电信局端的Modem已经建立好了物理上的连接——这叫作“同步”，是ADSL正常工作的第一步，也是最为重要的一步。红色，表明用户端的Modem与电信局端的Modem的物理连接已经断开——这叫作“失步”。闪烁，表明用户端的Modem与电信局端的Modem正在试图建立连接，也就是说同步正在进行中。当用户将ADSL Modem加上电源几十秒后，“ADSL”灯就从“红色→绿色闪烁→长绿”变化，这就是建立同步的过程。

有些用户在“ADSL”指示灯都正常的时候也会掉线，这种情况多发生在没有做代理服务器，没有做放火墙或路由器的网络用户上面，如果用户局域网内部是ADSL直接接Hub，Hub再接下面的客户机，网络内的许多与ADSL无关的数据包将占用ADSL上行通道，如过超过ADSL上行传输能力，数据包将装入ADSL的缓存，如果数据量继续增大，缓存溢出，造成ADSL“休眠”现象。为使ADSL连接稳定，最好做一台双网卡的代理服务器，这样可以隔断Modem与局域网之间的直接通信，避免上述问题，也可以使用防火墙或路由器。另外出现这种情况时一般重新启动ADSL Modem就会好了。

问：为什么使用ADSL，进行局域网共享上网时，很一些站点（比如新浪），只有主机能正常上，而客户机都不能访问，请问原因何在？

答：这种情况与ISP对ADSL的配合有关，最好咨询当地相关ISP及ADSL接入提供商的技术人员，另外也与你使用软件有关，你可试试多安装几种不同的网关软件或代理服务器软件，其中有些没有问题。一般好象使用SYSGATE等网关软件会有此问题，而使用WINGATE之类的代理服务器软件一般就没问题。

晶合后院　小狐仙问：《新仙剑奇侠传》中的月如结局需要灵心珠，可我找不到。这东西在哪里呀？

答：在血海七星盘龙柱最后一层下去后，一直走不要拐，宝箱里就是了。

晶合后院　落花吹雪

晶合后院　天羽翔空问：在《格兰蒂亚2》中，我打到法皇那里，他飞上月亮以后我要坐光神剑去追他，可是我怎么上不了光神剑？到底怎么上光神剑？

答：有没有发现光神剑前有一个小土坡（就是从光剑下来的那个土坡）？站在上面就有剧情发生了。

晶合后院　秋枫晴雨

晶合后院　缘起无痕问：我装的是正版《仙剑客栈》，为什么我在游戏时不可以升级？就是当每日结算菜单出来的时候，左边写有“升为1级”之类的（我也记不清楚了）。于是我点“确定”。次日的结算菜单的左边已经没有“升为1级”之类的话了，我以为升级成功。可是第三天看的时候，还是0级的老样子啊！

答：以前我也为这个问题纳闷，但经过观察后终于明白了：一定要按结算栏出来时左边的那个笑脸才行。

晶合后院　无尘剑仙

晶合后院　怪盗千面人问：在《魔法门Ⅷ》中如何让牛头怪族加入联盟？

答：有些牛头怪是不需要条件就会加入，有些是需

应用

读者　叉烧小丸子问：我听说AMD的CPU大多发热厉害，我想知道如今的雷鸟XP 1500+在使用时如果风扇不转，是否马上就会烧啊。

答：雷鸟XP的温度高低不仅和自身散热有关，而且也和周围环境的温度有关。如果周围温度不高，而且CPU上还覆盖有散热片，即使散热片上的风扇停止了转动CPU也不会马上就烧毁。再加上AMD对雷鸟XP的CPU作了技术改善，降低了发热问题，因此立刻烧毁的情况一般不会发生，你不必担心太多。当然，不必太担心并不等于不用担心，相对于Intel的产品来说，雷鸟XP的工作温度还算比较高，长时间散热情况不好机器将会死机频繁甚至出现意外。因此在运行时为了保证长时间的工作稳定，建议一定要安装降温性能良好、工作正常稳定的风扇。

湖南　苏旅

读者　猪猪问：我的电脑是品牌机P4 1.5G的，花了我6000多块。但运行起来总是觉得不爽，怀疑有病毒，也用过几个杀毒软件查杀病毒，可总感觉效果有限，请问现在哪个杀毒软件杀毒效果比较好？

答：你的机器不一定是病毒的干扰。鉴于对不少国产廉价P4机的认识，我倒是觉得有可能是系统瓶颈的问题，如内存太少、硬盘速度过慢等。至于杀毒软件，目前市场上群雄争霸、风云四起，每个正规厂商的产品特别是著名厂商的杀毒软件都有自己的特点，因此单一比较无法得出结论。就国外的家用、商用杀毒软件而言，比较著名的有俄罗斯的KAV（AVP）、美国的Norton AntiVirus 2002及Macfee VirusScan、Etrust、欧洲的熊猫卫士等、国内的金山毒霸2002、KV3000、瑞星2002和来自中国台湾的PC-Cillin系列等。

湖南　苏旅

读者　YY问：请问为什么我一进Windows就立刻进入了带密码的屏幕保护，真烦。

答：像你这样的情况，我估计是一些带有密码屏幕保护程序被安装到你注册表启动项或开始菜单启动项内了，当系统登录时就会立刻进入带有密码保护的屏幕保护状态，退出时还需要密码确认，确实有些烦人。关于这类启动项屏幕保护功能的破解，一种最简单的方法是在开机后直接进入操作系统的安全模式，然后就可以重新修改屏幕保护状态了；其次就是修改注册表内的相关选项，在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run下找到对应的*.scr屏幕保护文件，将其删除即可。

湖南　苏旅

读者　ZhangSheng问：有没有能对电脑操作系统进行整体加密的软件呢？

答：这种专业的第三方加密软件在网上可不少，他们大多能给系统以安全的保护。较为著名的有美萍安全卫士、PC Security、Security Administrator等，它们不仅能实现操作系统的整体安全保护，而且还可以对操作系统内部一些细节部分如文件和文件夹进行加密保护。这类软件在如下软件站点中可以找到。

电脑之家软件下载之系统安全：

http://download.pchome.net/system/

华军软件园之系统安全：

http://sd.onlinedown.net/ty_sysafe.htm

湖南　苏旅

娱乐

要你达到某个等级；有些是要你完成某些任务。

晶合后院　迪马

晶合后院　crezyboyxj问：各位有谁知道《幽城幻剑录》中的五内怎么分配才会更强？谢谢！

答：据我的经验（个人经验，无从考据），技能需要迅、烈两项多一些，而法术则需要神、魔、魂多一些，且在每个人一开始的内蕴分布也是你的参考，可以根据一开始的内蕴分布来进行加减，如夏侯仪一开始内蕴是全部均衡，那么你以后给他加时，也要平均分配。

不知道你打没打到夏侯仪的前世霍雍，可参照他的五内和冰璃的五内。璇玑的为迅、烈优先，封玲笙为烈、魔优先，古伦德就随便吧。

还有，最好别五内均衡分配，否则本来可以60级练成的咒术，必须要70多级才行。

晶合后院　宇天钲文

晶合后院　宏励问：请问《幽城幻剑录》中，我第一次进磐沙堡时在地牢救出古伦德后，按攻略上说可以去开启在地牢右下角墙上的机关，机关是一块方形的铁板，可我无论如何也不能开启它，请问该怎么办？

答：先上楼，完成楼上的情节后，到你下楼的时候，再去开启机关。

晶合后院　白客10

读者 萝卜肉丁问： Windows XP下控制面板的图标被改成未知程序的图标了，用什么方法能够改回来？

答： Windows的系统图标一般都放在c:\windows\system\shell32.dll里面（假设系统安装在c:\windows目录下），出现图标被修改的原因很可能是该文件损坏或丢失了。你可以向安装同类操作系统的朋友要一个同名文件并在Windows安全模式或者纯DOS模式下将其复制到上述目录中，一般就应该可以改回来了。此外还可以用Windows优化大师或者超级兔子魔法设置MagicSet等软件中的恢复图标功能，一般也可解决问题。

湖南 苏旅

读者 MLSR问： 最近在网上下载了一部WMV格式的电影，但用金山影霸Ⅲ播放时只有声音却没有图像，我觉得很奇怪，请指教。我的机器是C600+256MB+694X的主板，用的是Windows 98操作系统。

答： 我估计你下的WMV文件在视频解码时遇到了问题，一般来说这样的情况大多出现在安装了低版本的Windows Media Player播放器上，即低版本的视频解码软件不能播放高版本CODEC制作的视频文件。金山影霸Ⅲ在播放WMV时一般都会调用Windows Media Player播放器的解码功能，但由于Windows Media Player播放软件的解码版本太低（Windows 98自带的仅为6.0），所以就出现了播放问题。解决办法就是去下载最新版本的Windows Media Player播放器，目前的最新版本为8.0 build 4477，其下载地址为http://download.pchome.net。

湖南 苏旅

读者 SheepPu问： 在CMOS中修改哪个选项可以屏蔽掉开机时自检内存呢？我每次开机都要自检3次内存，除了按下ESC就别无他法了，真是烦人！

答： 在主板CMOS参数设置中的ADVANCE CMOS FEATURES（以采用Award BIOS 6.00为例）中，有一项称为“Quick Self Test”选项。将其开启（Enable）即可快速自检内存，而将其关闭（Disable）则开机需要较长时间的内存自检。

湖南 苏旅

读者 流浪儿问： 我想知道基于Tualatin核心的新赛扬处理器怎么样，支持它的主板目前有哪几款？它是不是478针脚？还有能否告之天网防火墙网站的网址！

答： 基于Tualatin核心的赛扬处理器是Socket 370接口，它不是478针脚，并不与P4兼容。这个CPU具有多种新的特性，最重要的区别在于其核心从0.18微米（Coppermine）进步到了0.13微米（Tualatin），此外它还具有如同PⅢ CPU的256kB L2 CACHE。如今大多支持赛扬的新型主板如i815/B（B时程）、VIA的Apollo Pro 266T等均支持新Tualatin赛扬处理器，但也有一些老型号的主板（包括过时的Intel BX甚至某些i810芯片组主板）可支持该处理器，具体情况需要询问相关厂商或留意主板产品的参数特性介绍。天网防火墙的官方网站地址为www.sky.net.cn，该软件在国内各大软件下载基地都可找到。

湖南 苏旅

晶合后院 黑太子问： 小弟正在玩《幽城幻剑录》，在一开始的时候，在攻略上说可以引发阿吉被蝎子蛰事件，但我怎么也找不到。还有一个问题就是在回到河洲镇可以再次找到阿吉，但我还是找不到。各位大虾快来帮帮我吧！

答： 要触发要先跟村子里的小朋友说话，有一个会提到蝎子，具体哪个我忘了。再跟阿吉的妈妈说话，他会说阿吉不知去哪儿了，听完她说话再靠山去搜索就可以了。不过要完成支线一，阿平说在跟阿吉在玩躲猫猫。

晶合后院 行辕

晶合后院 新崇明一问： 《太阁立志传4》中，10大名胜都在哪里？

答： 10大名胜在最靠近该名胜的旅店里可以问到大致位置，再仔细寻找就行，下面给出具体地点。

松岛：仙台町西侧
华严瀑布：宇都宫城北方山中
富士山：富士山火山口
琵琶湖：琵琶湖西北侧树林中
天之桥立：宫津町东北侧
那智瀑布：杂贺町东南较远处山中
宫岛：樱尾城至汤筑城水道中
室户冲：浦户町至杂贺町水道中
阿苏山：冈城西侧阿苏火山口
樱岛：根占町北方圆形半岛中

晶合后院 赤军

论坛主题2号：《大众软件》2002年02期专题**《烈火中的体验——Windows XP稳定性极限测试》**，你觉得文章如何？

本文可在网上查询，地址：http://mag.popsoft.com.cn/media/mag/200201/200202/index.htm

投票箱：你认为《大众软件》2002年第2期《烈火中的体验——Windows XP稳定性极限测试》一文：

选项	票数
评测质量好，实用性强，有专题指导意义。	502票（28.6%）
评测质量较好，实用性较强，专题较成功。	811票（46.2%）
评测质量一般，实用性一般，专题平淡。	308票（17.5%）
评测质量差，不具有实用性，不应作专题。	135票（7.7%）

共计1756票。

我要发言

晶合后院　第一天

我觉得应该再多一些XP的实用文章，或电脑的应用软件、软件开发。

晶合后院　玛蕾菲雅

评测质量好，实用性强，具有专题指导意义；非常人性化，XP以人为本嘛，很好。

晶合后院　蓝色冰峰

做得还算可以，可是我和我周围的一大批人都在用古老的赛扬或PⅡ，用Windows 98的也不少，不要把这些人忘了啊！有时我想，我有必要升级我的硬件去迎合Windows XP吗？我的Celeron 333加上256MB的内存，足够我编程序、上网、玩2D和不追求效果的3D游戏了，XP的各种功能我在Win98下也足以找到非常好的第三方软件来代替。升级，真的有必要吗？

晶合后院　azuryice

我觉得挺不错的，毕竟给我们当了一次铺路石。不过用来测试的XP是正版还是D版？建议说明，而且最好都试一下，说说差别，还有几个版本的区别。

晶合后院　vace

开头很好，可结尾有点不好，有点虎头蛇尾！



晶合后院　那些花儿

看了后只会又想到，我要去买盗版的XP了。

晶合后院　长空

评测质量较好，实用性较强，专题较成功。这篇文章可以让还未使用XP的人更多地了解其性能。不过文章确实占了很多的版面，能精简一点就更好了。

晶合后院　aerosmei

我是2000和98双系统，XP对我来说用处不大（兼容性不如98，互联网服务方面又和2000差得太远。提一句，我用的是DataCenter Sever）。

林晓：做这样的专题对于我们的编辑来说是一个崭新的尝试，我们希望通过评测使读者对XP有一个比较直观、清晰的认识，评测之中尽量做到客观和实事求是。可能XP对于许多不急于给电脑升级换代的读者还没有什么用处，但它毕竟是一个崭新的产品。把新鲜热辣的产品介绍给读者，正是我们编辑的责任。

论坛主题3号：《大众软件》2002年03期**《操作系统动物园》**这一专题你满意吗？

投票箱：你认为《大众软件》2002年第3期《操作系统动物园》一文：

选项	票数
评测质量好，实用性强，有专题指导意义。	398票（24%）
评测质量较好，实用性较强，专题较成功。	732票（43%）
评测质量一般，实用性一般，专题平淡。	368票（22%）
评测质量差，不具有实用性，不应作专题。	192票（11%）

共计1690票。

晶合后院　大和舰

我觉得还可以，对于我这种正在求知的人，是有很大的帮助。希望多多努力，在游戏的地方多注重一下。

晶合后院　裂缝

非常有用，我选择2！希望今后能推出更多类似的文章，尤其是软、硬件DIY详尽指导文章，名字就叫《软、硬DIY指导计划》吧！

晶合后院　啤酒呵呵

我觉得蛮好的，现在一般性的用户都会用到双系统的。

晶合后院　小菜鸟

对于我来说，我不能单纯地选出1234来，大概是几个选项的综合吧。首先是评测质量，我认为比较好，详细地列出了几个系统之间的兼容性、最佳安装顺序等，该有的都有了。可实用性就一般了，试问除做评测外谁会没事装那么多的系统呀，这不是给自己找麻烦吗！尤其是Linux这种高级货，普通的用户大概是不会用的吧。既然不用又何必把它也加进去呢？费时又费力！总体来说这期的专题还是比较成功的，我很喜欢。这样专业的测试大软应该多搞几次。

林晓：最近编辑部的工作平台全部迁移到Win2000上去了，我当然不能例外，痛痛快快地格了硬盘装Win2000。今天早上在Cross那里发现我一直想玩的《模拟人生》，游戏封面上的要求表明它不支持Windows NT操作系统。怎么办？赶紧找来2002年03期杂志研究如何再安装Win98，同事们说得明明白白，Win98和Win2000的安装顺序不能错，也就是说我非得先装Win98再装Win2000不可。你瞧，我得卸了Win2000重头开始……早听同事劝一步到位装了多系统就好了，唉！惨痛教训啊！

论坛主题4号：阅读了《大众软件》2002年第4期**《向微软说不》**一文后，你怎样看待北京政府的这次采购？

投票箱：**对于这次政府采购，你认为：**

选项	票数
北京市政府应该全部采购国产软件。	445票（19.6%）
北京市政府应采购国际上更通用的微软产品。	150票（6.6%）
政府采购应该根据产品的质量、采购成本和自己工作的需要进行采购，不以软件是否国产为选择因素。	1675票（73.8%）

共计2270票。



晶合后院　石油

我认为商业竞争是正常的，不应该有阻挠。中国的软件业在发展，而且很快，如果没有一些外来的竞争性威胁，哪来中国软件业的蓬勃发展？竞争是公平的，政府应该不予干涉。既然是软件，那就哪个好用哪个，决定权在消费者手中，就算拒绝了微软也没用，只有做出了大家认可的软件才可以占领市场，才能有发展的前途！

晶合后院　光明执政官

软件和买东西一样，谁的质量好、价钱公道就买谁的，不可能仅仅看产地，那太狭隘了。我支持国产软件，但并不是瞎支持，并不是什么国产软件我都买，我买东西质量和售后服务是第一考虑。

晶合后院　流浪儿

“向微软说不”，可是当我们的电脑里还装着Windows 95/98/2000……时，我们还没有资格说这种话……悲哀……

晶合后院　勒尊者

加入WTO，经济全球化之后，世界市场变成一个整体，这个时候哪家公司的东西好、管理先进，他们的产品就会行销全世界，强行用行政力量是没办法阻止的。除非你做出的东西比他的好，服务比他还周到，价格还要优惠，管理还要高效，否则干脆放弃，好像也没第三条路可走。

晶合后院　张潮鸣

其实我觉得微软最厉害的不是它系统软件的侵占性，而在于它已经成为行业的一种标准。向微软说一个“不”很容易，但我们恐怕在相当长的一段时间里都没有办法和微软决裂，搞不好这一个“相当长的时间”就是“永远”。我们无论用什么软件暂时去替代它的系统，到头来还是要回归到兼容它的标准上来，想起来真是让人觉得悲哀。

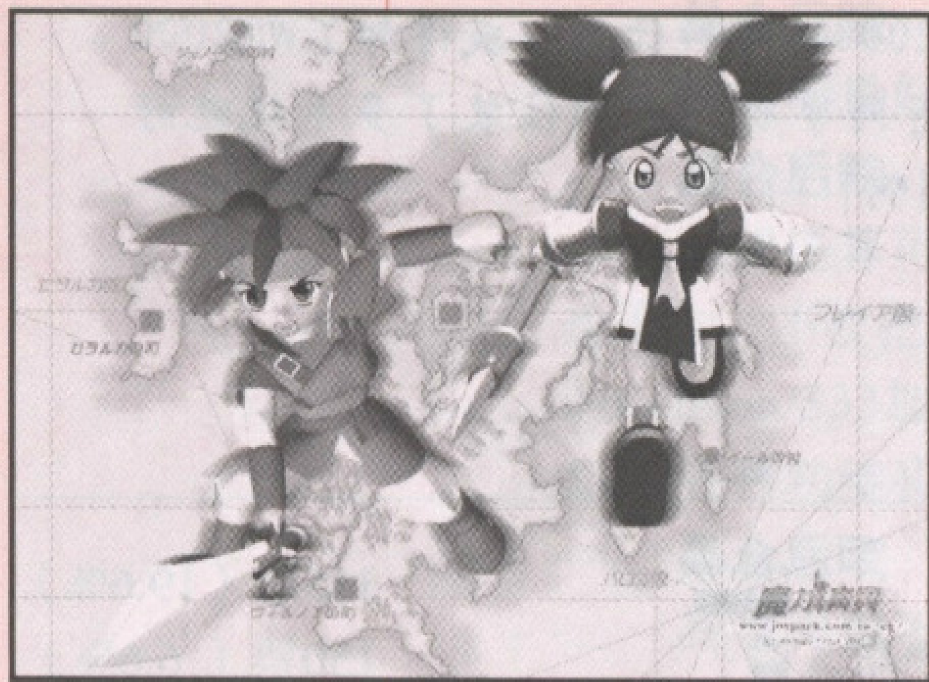
林晓：微软是这样一个庞然大物，以绝对垄断姿态占据着软件世界的半壁江山，大约是对弱小天生的同情心吧，任何对微软不利的事件都会得到众多的支持和欢呼，甚至上升到国家利益民族大节的高度。但是，我非常欣喜地看到，这种同情心并没有影响我们的读者作出成熟理性的判断。不人云亦云，不附和起哄，独立思考，有这样关心中国软件业的群众在，也许，我们在不久的将来就能听到下一个“不”字。

林晓：春节幸福的假期刚刚结束，我就收到了由Walker转发来的阿光的信，反映《魔力宝贝》游戏过程中他的辛酸遭遇。这种遭遇，相信不是他一个人的特殊现象，在新浪游戏频道的魔力论坛里，经常可以看到揭发骗子的帖子。《石器时代》中也有阿光遇到的这种欺骗行为。网络的世界正如真实的生活，总有阴影和遗憾，但是游戏也必须讲原则和道德。我们希望网星公司进一步完善和提高服务质量，为玩家提供一个更轻松愉快的游戏环境；我们也希望玩家在游戏的时候睁大眼睛，对欺诈行为进行坚决地揭露反击。

永别了，让我心痛的魔力！

■广西 阿光

我是被《魔力宝贝》完全公平的交易系统所吸引进入魔力的。进入魔力后，在漫漫升级路中，我一边升级，一边打魔石赚钱，还一边和其他玩家打好人际关系。当然的嘛，在网上，多一个朋友就能多一份力量！比我等级高的朋友不断给予我关乎和帮助，而我也不断去帮助比我等级低并且需要我帮助的人们。我以为这就是魔力，是一个大家互相帮忙的世界，这里没有什么不平等，每个人都会对需要帮助的人伸出援助之手……但是，后来发生的许多事情，却完全打破了我这种天真的想法……



我是作骑士职业的，尽管也可以学宠物调教，但却升不了太多的级。所以，我的宠物在打仗时总是说“NONO”，这真让我伤透了脑筋。这时，有一个叫玉罗刹的人走过来说他是饲养师，可以对我的宠物进行调教，还能让它的防御上升！可是他拿了我的宠物后，就开溜了……玉罗刹，他在处女3的服务器，使我对魔力完全公平的理想产生了动摇。

我非常喜欢我的宠物，因此我到处找寻玉罗刹，希望夺回宠物。这时，我的盾牌发生了龟裂，如果再不修理，就会完全坏掉。有一个叫冰小雨的男孩答应给我修理，谁知他一拿到盾牌，就不知跑到哪里去了。啊！我连宠物也没找回，竟连防身的盾牌也给别人骗走了！魔力说，在交易时，要截图以防止别人骗你的东西，然后，有了证据就会受理这起欺骗案！可是，我把交易的对话图截下来交给魔力服务店，信却一去不复返，而且一点回音也没有，就这样沉寂了……之后，无论我被骗了多少次，发了多少幅截图给魔力，都得不到一点消息，甚至连一句安慰的话也没有！难道他们不知道，这种放纵会产生无数像玉罗刹和冰小雨这样的人吗？他们不知道这种欺骗行为对于我们玩家的伤害有多大吗？虽然这只是一个游戏，但当你把自己的精神完全投入进去时，你就不只把它当成是一个纯粹的游戏了。我甚至把它当成是一个社会，是一个集体。可想而知，你对它的感情越深，你被骗时所受的伤害就会越大！当我被骗达数次时，我心痛得饭也吃不下，觉也睡不好……这种难受，痛不欲生！

但最后，我对魔力的完全失望，并不是由于玩家之间的互相欺骗，而是觉得是魔力把我完全抛弃了……



那天，被别人多次欺骗的我已是伤痕累累，为了能继续生活下去，我走上了贩卖宠物这条道路。正当顾客盈门的时候，我突然掉线了。当我再次登录服务器来到我原先卖宠物的地点时，我的宠物全都不见了！由于我的宠物全都打有我的名字，所以很容易就能认出来。于是，我向gm投诉,可是千盼万盼盼来的只是gm的3个字“很抱歉”。我恳求gm能跟上边说一说，能不能手下留情，还给我心爱的宠物，并说如果没有宠物我不可能再玩下去了，他又给了我伤透心的3个字“再见吧。”

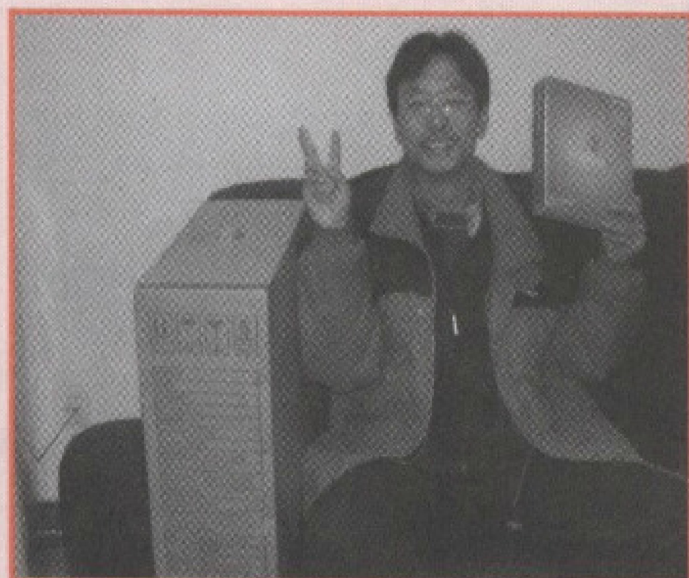
当初买魔力时的兴奋感，就被这6个字浇灭了。我背起了行囊，慢慢走出了这个让我欢喜让我忧的世界。

最后，我要特别感谢我在魔力中的朋友们，尽管他们不能留住我的心，但他们对我的支持给予我生活中很大的动力。我明白了，这个世界不能缺少的就是朋友。在我患难时，他们还不嫌弃我，愿意带我重新再来，我已经非常感动了。我在此给予他们祝福，愿他们在新的一年里合家幸福，身体健康，生活美美满满！他们是处女服务器的睛睛、秦不悔和x-boy。

永别吧，魔力！

林晓的杂烩箱

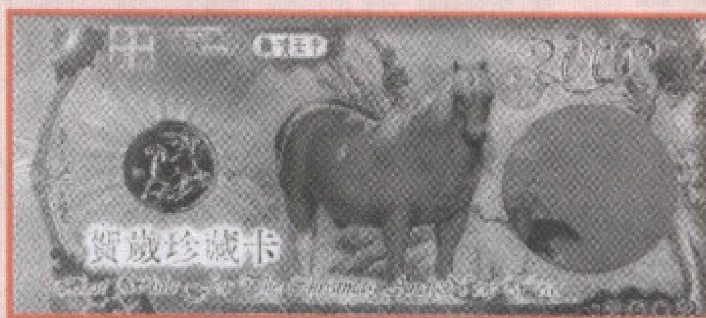
作为读编栏目的编辑，我经常会收到一些“不明属性”无法具体归类的信件和物品，它们占据了我最好的箱子，且有日渐膨胀的趋势。现在我就从箱子里拿几件东西给大家瞧瞧。



在阅读了《大众软件奖——经典工具软件全解析》后，杨超寄出了他的回函卡，想不到就因此获得了有奖阅读的一等奖！瞧他左拥液晶显示器，右举Windows XP专业版的样子——幸福啊。



不知名读者寄来的照片，2000年《大众软件》全家福。



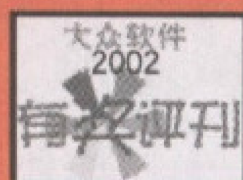
山东 马建秋：我可是大软的Fans！新年来临，祝愿大软一马当先，越办越红火！

有一位热爱大软的解放军战士叫湖南C4，他的信件和照片时不时就会出现在我的办公桌上。我真的很想让大家看看现代军人的飒爽英姿，但是在没有征求他的意见之前，我可不敢侵犯他的肖像权。

还有写在纸片上的网址：http://www.gamecs.com/top/index.asp?type=CS，一个中国CS专题网站的荟萃之地，关于CS的一切都可以在这些网站中找到。我有时候也想“悍”那么一回。

《大众软件》网上评刊活动

一本好的杂志离不开与读者的互动，我们在网站上开设了读者评刊活动，正是想参照读者们的意见使杂志办得更好。如果你是真正关心《大众软件》的朋友，就一定要把自己的意见告诉我们——你喜欢/不喜欢哪个栏目，你喜欢/不喜欢哪篇文章，这样做才对编辑部真正有所帮助，比那些空泛的“永远爱你”、“万岁万岁”之类的赞美之词要强上一万倍。因此，请大家快去读者评刊页面上投下你关心的一票吧。（进入http://www.popsoft.com.cn/html/popsoft.asp页面，双击《大众软件》有奖评刊的小花即可进入评刊页面。）



明基电脑漫画专栏

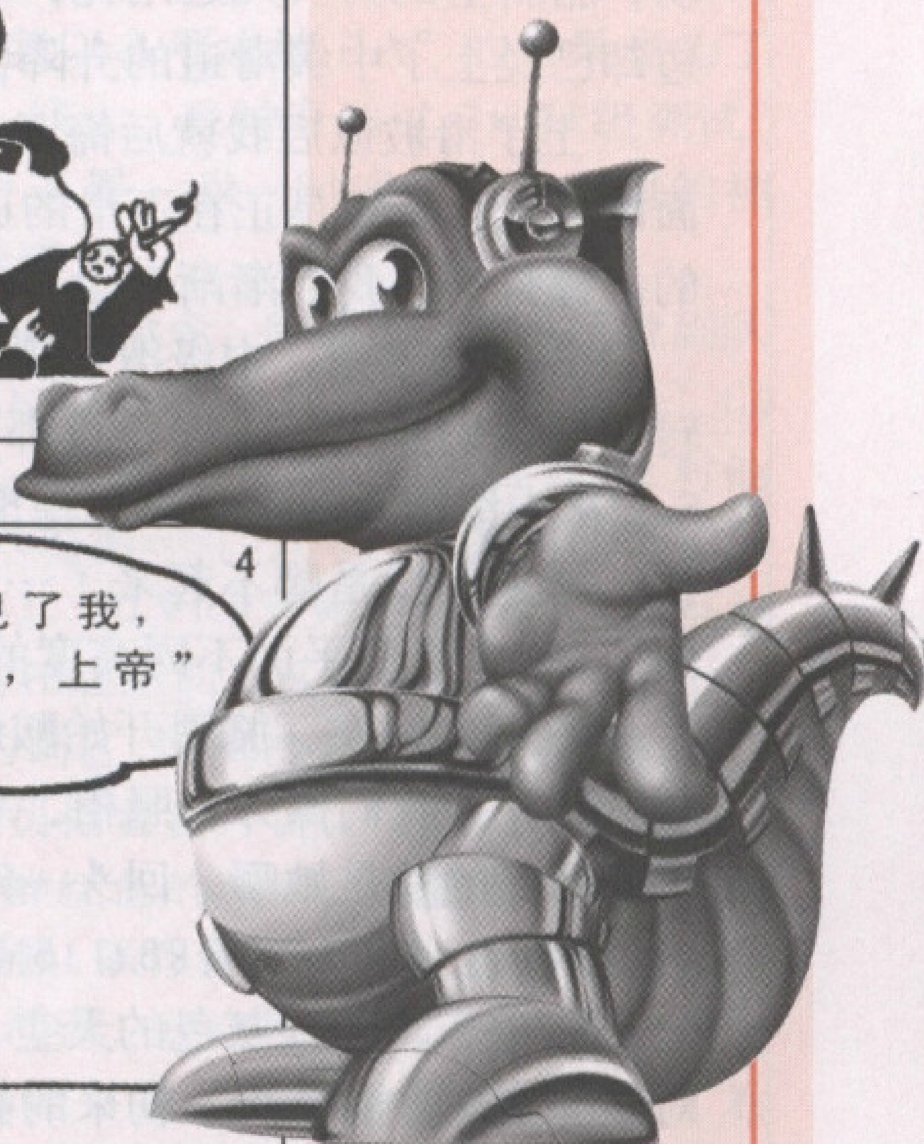
迪迪『鳄作剧』——噢，上帝！













编辑部轶事（二）

这个冬天不太冷……

■美丽人生

林晓：那天编辑部里新来了一个可爱的MM，正好坐在我的隔壁。据说她是新来的“网络时代”栏目实习编辑。MM嘴甜，手也勤快，常常探过身子问：“有什么要我帮忙吗？”呵呵，当然有很多事要你帮忙了，我眼睛一亮，朝那几乎要淹没我的读者来信看了又看……最后，我决定派这位可爱MM为现场记者，报道编辑部冬季运动盛况，下文就是她的目击纪实。





时间：2002年1月28日6点30分 **场景**：美丽温馨的小家

这是北京冬季里一个很普通的日子。清晨第一缕温暖的阳光透过窗户，照耀在我的小床上，挣扎着睁开眼睛，放下自己怀里一直抱着的超级可爱的召唤猪，突然想起了什么事情……啊，对了，今天要和杂志社的同事们一起去滑雪……

时间：2002年1月28日8点30分 **场景**：北京海淀区某处

一群跟我一样睡眼朦胧的人挤在一辆大客车上，叽叽渣渣说着我们这次的活动。在这么晴朗的天气里，在两个多月没有见过雪花儿的情况下去滑雪？！怎么都有点天方夜谭。不知不觉中，车开了，我们在车上继续做着各种猜想：滑草？现在是冬天，没草；滑沙？沙子北京倒是挺多，但是没一个地方能用来滑的；棉絮？这个倒是摔了不疼。坐在我旁边的云起却肯定去滑的是被面，于是我们望着窗外一个接一个的小土坡，唱起来：“我们爬上那美丽的铺满被面的山顶……”一车人幻想的幻想，装牛仔的装牛仔，昏睡的昏睡，还有一群在肆无忌惮地“杀人”——这个纸牌游戏最近才在编辑部里流行，我们对PC Game以外的游戏总是有点迟钝……

时间：2002年1月28日10点 **场景**：北京北郊某滑雪场

这就是滑雪场吗？大大的一个土坡，没看到草，没看到沙，更没看到棉絮和被面，我们眼前一片片白的东西似乎是雪，可是踩起来这叫一个硬啊，简直赛过钢板！

我穿上沉重的滑雪靴，抱着更加沉重的雪板和雪杖来到走过不留痕的雪地，发现同志们已经像鸭子下水一样快活地下了雪地。我赶紧踩上雪板，加入“刨地”大军。对于我们几个女孩子来说，滑雪实在是一项艰苦运动，胳膊上的力气几近用光，才总算站到初级滑道边上。我们正在议论这个滑道是不是有点陡，Walker大人那边却已经上了中级滑道的升降器了。什么叫神勇……

上了滑坡以后我就后悔了，为什么在云起前面滑呢？她……难道就是传说中的雪地杀手？她把所有在她前面滑的人，不管是正在下滑的还是已经刹车停住的，统统铲倒。相信这种功夫肯定不是一时半会儿能够练出来的。摔打中，我们渐渐学会了什么叫做滑行，而不是简单刨地。

我举目眺望，中级滑道顶端还有两个身影，那是King和司马平安。在期待Suki滑落前，我们的注意力暂时转移到他们身上。平安一点都不平安地滑下来，几乎要冲出滑雪场去，然后，“砰”地摔倒了。一刻钟后，Suki从中级滑道的半中央稳稳滑下后，我们发现平安依然保持着摔倒姿势。别是昏倒了吧？还好，他一直在挣扎，原来仅仅是爬不起来了……半个小时了，King还没从山顶上下来，大家边合影边N次回头张望King的动向。在N个不同平面不同高度的层面上，我们看到King一会面朝下一会面朝上……还好，他最终滑下来了。

吃饭的时候，胳膊开始酸疼起来，云起的手甚至夹着菜还在狂抖不停。在我们享用美食时，可爱的杨扬JJ却依然在为我们操劳，照相、拿衣服、招呼大家吃饭……也许每一次成功的活动后，都有这样的幕后组织者，劳苦功高的就是她啊，回头一定给她加工资……（Walker：好，就这么决定了，把你这个月的工资给她！）

时间：2002年1月28日15点30分 **场景**：回杂志社的路上

望着车窗外淡灰色的天空，我试着把窗户打开一点点。一瞬间，强烈的冷风直吹在我脸上，好冷！的确，对于北京寒冷的冬天，初来的我还有些不适应。但是，大软的同事们却给我一种很温暖的感觉，编辑部轻松愉悦的氛围中充满对事业和生活蓬勃的热情。我热爱我的工作，我爱我的同事，我爱我的大软……我想，这个冬天，似乎并不太冷……





《血色忠诚》

CS战记篇

■ Flyingsky——翱翔天宇

CS两个字，太多太多的人熟悉它，不需我在这里解释了。对许多玩家来说，CS不仅仅意味着险象丛生的迷宫、激烈的战斗、血腥的场面，更意味着团队的协作、真诚的友谊与分享的快乐。《血色忠诚》就是这样一个玩家的心情写照。

上篇

那一刻，在瞄准镜中我可以清楚看到自己再熟悉不过的那杆枪，从这杆枪中即将奔射出的子弹将成为掌握我命运的精灵。对面的狙击手显然不会放弃这次绝妙的机会，任何一个干掉我的人都会被Comando警署提拔为一级警员。没有人会放弃这次机会，除非他想放弃自己的生命！

从未有过的恐慌突然在我心头闪过，就在这一瞬间，那颗黑冷的子弹带着咆哮的风声射入了我的胸膛。我很清楚身上的避弹衣无论如何也削减不了"黑色幽灵"的穿击能力，我感觉到了避弹衣中复合瓷片被暴力挤压并击穿的痛苦。阴冷的弹头由于摩擦却略显灼热。红色——鲜红色的血液从伤口源源不断流出来了……

"Sky！你就是最棒的！""以后别忘了有机会回来看看"，我在这样的"欢送"声中离开了基地（超极限匪徒秘密训练基地），其实我早就想快点离开这个鬼地方了。这里魔鬼式的训练早已让我难以忍受，作为Sniper **（注解1）** 的我现在还真怀疑当初怎么能通过残酷的训练达到了优秀。

每天凌晨2：00起床，进行3个小时的障碍穿越前进训练（由智能微机控制随机出现各种障碍），2个小时的虚拟射击（幻觉头盔和电子枪），唯一的体能补充是一杯牛奶、两个水果的早餐。紧接着4个小时的蹲立端枪训练，午饭一听牛肉罐头一杯可乐，后面还有虚拟射击2个小时，格斗训练3个小时，听音辨位、投掷、安装各种爆破武器训练4个小时。就这样，我的每一天都像噩梦一般。

在"毕业"的那天，我们学员中有可能合格的战士被推荐到总部进行真人模拟枪战考试。我们使用装有颜料的弹头对各个考官进行攻击，然后根据对考官的杀伤程度来决定成绩。如我所料，我以各项成绩"A"的结果成为了一名优秀的T **（注解2）** 战士。我神奇通过"地狱级测试"的消息很快传遍了整个T界。我一时成了别人嘴里的神话，我也有些飘飘然的感觉。

"Sky！接总部King的命令，你被派遣到S区做副队长，和那里的正队长Vicky一起执行任务！""是！"以前听别人谈论过Vicky，好像T军团的总长官King对他十分器重，还有人说King有一个小妹，好像叫什么丫丫的（听起来很傻的名字），和Vicky关系不一般。我坐着军团的吉普车带着自信和疑惑向S区驶去……

车停在一条隐蔽的街区，四周冷寂。"欢迎你，Sky！"我被这声音一惊。驾驶员指着窗外说："那就是Vicky！"我向窗外看去，他带着鲜红色的头巾，很显眼，阴冷的脸和落腮胡须使他显得成熟，强悍的肌肉在他身上均匀分布着。他的眼神中有一种淡漠。我这样想着，打开车门走出去站到他的面前。他略微打量了我一番便突然伸出了右手，我灵敏地躲开了（训练中的打击比这突然得多）。"嗯，小伙子果然可以！"他的脸上还是没有什么表情。"说我

可以？你有几下子？”我在心里蔑视着眼前的这个队长。“跟我走吧！认识认识我们一起战斗的队员！”Vicky说着便带我向西面的一个仓库走去。

与其他队员的介绍和认识显得有点苍凉。大家都是一样的淡漠的眼神，一样阴冷的脸，一样强悍的身体。我感觉像是进入了一个机器人的世界里。

相处时间长了以后才发现Vicky其实是一个乐观豁达的人。尽管他脸上总是阴沉沉的。他常指责我的倔强："Sky，你不改变一下战术，总有一天会吃亏的！”他指的是我从不躲避对方攻击的习惯。我总是很自信地瞄准——开枪——瞄准——开枪，从没有人可以躲过我两枪，基地人都称我为SC（**注解3**）。



我的格言就是“If you die, I'll never be dead!”（**注解4**）Vicky一时兴起也做了一个自己的格言：“人至勇则无惧，枪至准则无求，情至深则亡命！”我总是在暗中嘲笑他的第三句话“情至深则亡命”，一点道理没有而且文绉绉的怎么也不像从他嘴里说出来的话。

Vicky的AK-47（**注解5**）三点射技术简直令我咋舌，如果我可以一枪打死一个人，他决不会浪费第四颗子弹。但我们还是大有区别，他善于近战，而我则为中远距离的胜者。经过几次战斗以后，大家都称我们两个为最佳搭档。渐渐地我们成了彼此难以割舍的好朋友。经常在一起谈论生活，谈论战斗，进而无所不谈。

后来证实传言是真的，Vicky最爱的人就是传说中的丫丫——也就是King的表妹。除此之外我还知道了他还喜欢吸希尔顿牌的香烟，他最喜欢的枪就是从不离手的那杆AK-47，他爱玩的游戏是军棋。他这样解释说：“我这个人就像烟——浓烈，看起来是一团但怎么也不会让你抓到；我的性格就像这支枪——火爆，威力强大，很难驯服；我的生活就像这盘棋——打打杀杀，只争胜负。”每当他这样说的时候，表情总还是那样严肃，我就忍不住想笑出声音来。

我也有喜欢的东西：嚼槟榔用来提神是我的嗜好，那副98.3透光并完全隔挡有害紫外线的护目镜我每时每刻都带在身边，还有Vicky送的一套绿色上衣、沙黄色长裤的衣服。他告诉我黄色是沙漠的颜色，绿色是沙漠中最有生命色彩的颜色，他希望我穿着它可以在逆境中顽强拼搏！

我最喜欢的莫过于我的AWP狙击步枪，枪托上面刻着我自己的名字，我把它的子弹命名为“黑色幽灵”，弹速可以达到3000英尺／秒，杀伤力惊人，我一直坚信它就是枪中的王后，没有任何同类可以与它媲美。我特别喜欢“黑色幽灵”夹着风声呼啸而出的姿态，还有那弹壳落地发出的“哐当”美妙声音。它们成为了我作为Sniper的动力！

“Sky‘嘣’的一枪，我就看见那个CT（**注解6**）的脑袋一下子裂开了！脑浆和着血水洒了一地，真TMD爽！”隔壁屋里几个家伙正在谈论上一次的战役。“Vicky当当当三枪，那个CT就蹬了几下腿断气了！这是我亲眼看到的！”另一个家伙马上这样说。“看来我们几个都不用参战了，他们两个真的厉害！”“就是！就是！”其他人附和。他们还是整天这样喋喋不休，好像我和Vicky的战绩成了他们每天用于消遣的乐事！

杀人！杀杀杀！真TMD烦死了。其实Vicky和我早就厌倦了这种生活——每天都是激烈的战斗，每一根神经都在高速运转，稍不留神便会曝尸街头。我期待着有一天可以好好歇一会儿，哪怕是片刻的安宁。我希望我可以像常人一样走在大街上而不用理会路旁的警察；我希望可以舒服地呆在家里喝上一杯柠檬汁；我希望有一个安稳的家，有一个温顺的妻子，有一个可爱的儿子，而这一切的一切对我和Vicky来说都是天方夜潭。

我们两个的通缉令被贴满大街小巷，我们被列为重犯。用CT的话来说：“人人得而诛之！”可惜他们的命总比我的短。S区的Comando警署甚至贴出去公告：“击毙Vicky和Sky者，荣升一级警员！”真好笑！有时候我想我还是冲到大街上让几个手无寸铁的公民打死算了。不过我舍不得我的AWM和那些“黑色幽灵”，它们带给我强烈的生存欲望。

明天又要有任务了。

灯挂在仓库顶棚，仓库里静得令人感到哀伤！坐在木箱上的Vicky左手拎着他的AK-47，右手从身旁打开的铁烟盒中取出了一支希尔顿，缓缓地叼在嘴里，“咔嚓”他的灰白色打火机闪出明亮的一束火光，但很快就消失了，只留下烟头处“滋滋”发响的红光。夕阳透过通风口将淡淡的余辉洒在他的身上，他的红头巾显得更为红艳了。不晓得从什么时候我开始有点喜欢这种夺目的红色了，也许是因为它点燃了我心中熄灭已久的热情，我的心开始跳动了，我可以清楚地听到它的声



音……

是该睡的时候了。我总要让我的眼睛休息一下才行，明天要执行的任务好像很危险。在队长Vicky接受命令的时候我从他的眼中看到了一丝为难！这是我从来没有从他眼中读到过的表情。难道还有我和他都不能完成的任务吗？我有点疑惑和好奇！我躺在黑色毛毯上闭着眼睛猜想。

凌晨5点我睁开眼，其他的伙伴还在睡觉。靠墙的那个家伙打出很响的呼噜，还有一个发出“吱吱叽叽”的磨牙声音，有点像耗子。Vicky呢？他的毯子空着。我穿上背心来到他昨天坐过的地方，他的枪静静地靠在箱子上，满地的烟头显得很凌乱。“Sky，来这边！”我听到声音从东面的阁楼上传出，我走了过去。Vicky背对着我站在那里，“怎么不多睡会儿？今天的任务……”他欲言又止。我看着他转过身来，他突然变得有点苍老了，眼圈灰暗，嘴里叼着一支吸到一半的烟。他用右手熟练地掐灭香烟，左手挥了挥，示意我走近一点。我有点疑惑他的变化，在我走到他面前时，他双眼紧紧地盯着我的脸，目光像在看自己一个久别的亲人一样。他的嘴角闪过一丝微笑，但又马上消失在他严肃的表情中。“答应我！今天如果有什么意外的话，你一定帮我打开烟盒，替我点上一支烟。”他双手有力地按在我的肩膀上，这是我第一次感觉到他那么有力的手。“嗯！”我点头答应着，但心里充满了迷茫。

“当”又一个CT被我点穿了头盔，我一边下枪栓上子弹一边暗自得意“今天的任务也很简单嘛！算上刚刚那个我已经干掉3个CT了。Vicky干掉两个了，就剩下最后一个蠢货了！”我这样想着，嘴里嚼着的槟榔好像更香了些！“Sky，小心！”Vicky突然喊着向我左身侧跑去，边跑边用AK—47向一个远处的灰色木箱扫射。我急忙侧身，才发现灰色木箱后面露出半张戴黑色面罩的脸和一个早已瞄向我的黑色枪筒。我急忙蹲下向对方瞄去，这时Vicky忽然笔直地出现在我和那个CT的视野中间，紧接着“当”再熟悉不过的声音传到了我的耳中。Vicky的身体猛地一震，双膝跪倒在地，他用枪托支撑着身体不倒下，使我看不到对面的CT。“Vicky在帮我挡子弹！他很危险！”这个念头从我脑海一闪而过。“当”又是一枪，Vicky的身体彻底瘫在了地上，对面的CT正在拉枪栓。我毫不犹豫地扣动了扳机，CT应声倒下。我甩下枪，飞速向Vicky跑去。

他的背部已被“黑色幽灵”无情击穿，血正在不停流出，我用力将他翻过身来。一瞬间，我知道一切都太晚了！他胸部和大腿各中一枪，嘴角有很多鲜血渗出。“为什么！为什



么！中枪的应该是我！”我近乎疯狂地咆哮着，Vicky虚弱地抬起右手抓住我的胳膊，把我的手拉向他的口袋！我凝视着他的眼睛，他黑色瞳孔中有无奈、有关怀、有痛苦也有留恋，慢慢地慢慢地黯淡下去，他合上了双眼。我的眼泪随之疯狂地涌了出来，我拼命摇晃着Vicky的头，嘴里不停喊着：“这不是真的！你快站起来！你永远不会死的！Vicky！”我懂得“黑色幽灵”的残忍，也深切体会到了无力回天的真实！我颤抖着手将Vicky的烟盒从口袋中取出来，却发现Vicky的烟盒里面跟本就没有烟，里面只有一叠信纸和几颗槟榔。我强忍住内心极度的悲伤打开了折叠的信纸：

“Sky！这可能是我最后一次这样‘叫’你了！这次的任务我并没有完全告诉你真实情况，我不想让你因为多虑而影响自己的战斗状态！下达命令时King提醒我，据内报，这次Comando警署的任务是针对你和我的，派来的CT共有6个，但是他们各个都是警界的精英，其中还有三个狙击高手。我只告诉你他们有6个人是为了给你减轻压力，这样你生存的可能性就会提高。可能我们两个都会牺牲，但是你还那么年轻，后面还有很长的路等着你走下去。我不会让你死，因为我一直把你当我的亲弟弟看待。因为认识你，我生命中有了很多阳光，很多快乐，我不再孤单了！我会在这次任务中保护你的，如果我们两个都没有逃脱命运的安排，我希望在地狱里我们还是兄弟！如果，不！你一定要活下来！你再帮我最后一次，找到丫丫（我一生中最爱的女人）将我的红头巾亲自送给她，并告诉她‘我爱她！每时每刻都是！’盒里的槟榔是我送给你的，你一定可以健健康康地继续嚼这些槟榔！愿你永远幸福！帮我照顾丫丫！大哥Vicky。”

我的眼泪又一次涌了出来，我终于明白了Vicky的“情至深则亡命”！我跪在他身边看着灰色的天空：“如果可以重来，我情愿替你死！Vicky！”我脑海中不断回响着这句话。我用拳头拼命捶打着坚硬的地面，破裂拳头流出的血和Vicky的血混在一起，都是红色的——鲜红得像Vicky的头巾一样！我再也没有了疼痛的感觉……

（未完待续）

注解

1.Sniper：阻击手。
2.T：Terrorist，恐怖份子。
3.SC：Super collimator，超级射手。
4.If you die，I'll never be dead：中文意“不是你死就是我活”。
5.AK—47：AK—47式7.62mm突击步枪由前苏联著名枪械设计师卡拉什尼科夫设计，俗称冲锋枪，于1949年装备部队。其性能可靠、使用方便、价格低廉而威力强大，因而曾被全世界30多个国家的军队所使用。在CS游戏中，AK—47属于恐怖分子专用武器，它能疯狂地射出子弹，透过门将门后隐藏的敌人杀死。AK—47还是CS中声音最大的武器，因而CT能很轻易地知道使用此枪的人的准确位置。
6.CT：反恐怖部队就是警察的简称。

MiG
mobile interactive games
北京掌中互动信息技术有限公司

短信游戏

我是谁?
我是谁?
我是谁?

abc
POPWHO
Back

123
Phone number:
8850
OK Clear

欢迎参加猜猜我是谁！你的任务是根据提示猜出游戏主角。开始猜题发送KS。
Options Back

abc
KS
Back

我是香港歌坛天后回答请发送DA 答案，需要提示TS；换题JX；退出T。
Options Back

还没猜到我是谁？给你一个提示吧，我男朋友的名字是谢霆锋。
Options Back

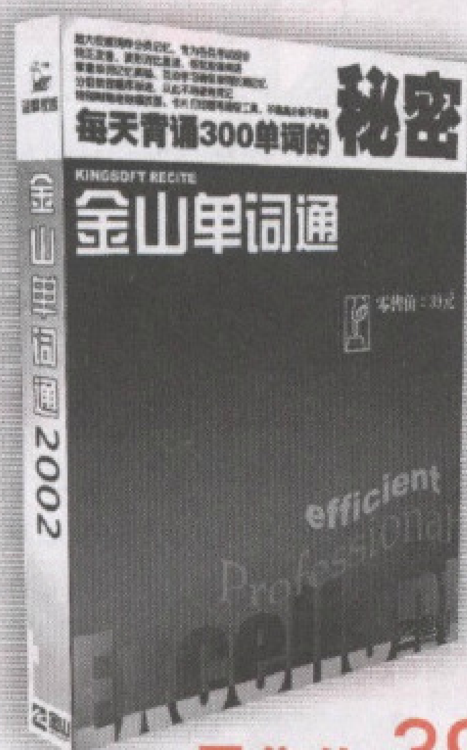
我是谁

"我"有无数张面孔，"我"可能是个大明星，也可能是部老电影，可能是欧洲的一座小城，甚至是正在风靡全国的一种小吃……玩家的任务是根据提示，猜出游戏中的一个个"我"究竟是谁，玩家可以使用一至三条提示信息，使用的提示越少，获得的积分越高。在短信息输入界面写入POPWHO，发送到8850，即可参加游戏。快来猜猜"我"是谁吧！

游戏说明：
1、游戏只限北京、上海、广州、河南、辽宁的全球通手机用户。
2、收费标准：发送短信0.1元，收到一条短信0.2元。
3、游戏由北京掌中互动信息技术有限公司提供，想参加其他游戏请在手机短信息里输入GLB发送到8850，无限娱乐等待你！

广告索引

每天背诵300个单词的秘密！



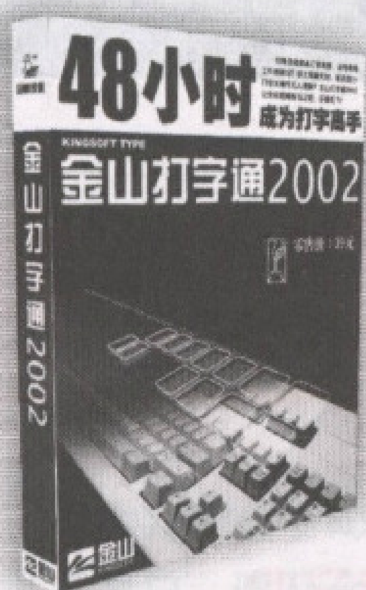
金山单词通 2002

一举解决背单词的五大烦恼

生词记忆困难、背了后面忘了前面、每天记住的太少、自学单词发音难听、考试仍然不会。

- **应试词库**：超大权威分类，专为小学、中学、大学、研究生、出国考试设计
- **地道美语**：语音波形对比复读，耳濡目染之中练就纯正发音
- **分步学习**：初记、复记、测验，循序渐进，不用死记硬背
- **多维训练**：荟萃 8 种记忆方法，6 种测验模式，令您不知不觉背单词
- **全真模考**：5000 多道真题，25000 多个例句，不得高分很不容易
- **恒久记忆**：揭开单词遗忘奥秘、计划学习、进度追踪，确保长期记忆
- **超强工具**：单词播放器、单词卡片打印、单词屏保记忆……随时随地辅助记忆

零售价 39 元



金山打字通 2002

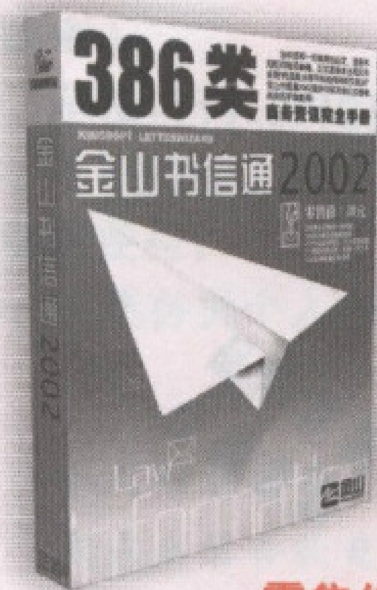
48 小时成为打字高手！

你想迅速提高打字速度，进而提高工作效率吗？你上网聊天时，是否因为打字太慢而无人理睬？《金山打字通 2002》让你在短期练习之后，运指如飞！

- 简单易学四步骤，新手上路即学即会，**2 小时基础入门全通关**
- 系统练习专又全，随时测量打字速度，**速度更快字更准**
- 从零开始学五笔，无须背字根，字字有提示，**一周突破 80 字**
- 精彩游戏，照样练就专业打字功底，***打遍江山无敌手，疯狂聊天没问题！***

零售价 39 元

正邦　**超值奉送五笔加加、拼音加加！**



金山书信通 2002

386 类商务资讯完全手册

- **238 类公文书信模板**一应俱全，184 类中英文对照
- **148 部法律法规**全面详尽，输入关键字即可查找
- **9 个**专业标准**留学简历**，英美加澳出国咨询全流程
- **1 个**超级**检索工具**，所有信息一目了然，查询极为方便
- **1000 余条**常备**资料信息库**：手机短信，情书大全，爱情密码，电话区号……

零售价 39 元

金山公司2002企业战略发布酒会（北京）　时间：2002年3月14日　地点：北京　咨询邮箱：xiaji@bj.kingsoft.net　凭请柬入场

后病毒时代的安全之道　金山毒霸 2002+ 金山网镖 2002　请到卓越网 JOYO.com 订购

地址：北京市 9605 信箱 A4 分箱(100086)　网址：www.kingsoft.net　传真：010-62638287　客户服务热线：010-86243222　免费热线：800-810-5770(北京)
技术支持联系方式：support@kingsoft.net　经销商订货热线：010-62638312　总机：010-62524868　OEM热线：分机248　OEM授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net
集团购买热线：分机 186　买金山软件　免费加入金山软件俱乐部　俱乐部联系方式：club@kingsoft.net　俱乐部热线：010-86243222　欢迎邮购　邮资 5 元



碟中碟 www.dzd.com.cn

播放、剪辑、复读，影音一条龙

碟霸2002

个人影音工作室 XP

播放—超酷影音播放器

■全面支持VCD、DVD、CD、MPEG4、RM、MP3 等所有流行影音格式;
■超强DVD 解码技术，完美影音效果;
■**新创画面局部放大功能;**
■新创直接浏览Flash 动画;
■支持在线播放、多画面点播；支持倒播、记忆播放、定位播放;
■**支持Windows XP、Windows98/2000、Windows ME;**
■具备实时检索功能，轻易播放“烂碟”;
■功能强大，不胜枚举。

剪辑—随心所欲电影人

■**精彩纷呈的影片自由剪辑;**
■**独创片段添加字幕功能;**
■令您心怡的片段可重复播放或单独保存;
■不同格式的片段随意拼接播放、保存;
■**把你喜欢的电影片段，全部收藏!**

复读—万能语言学习机

■**看碟学外语！英语碟学英语、日语碟学日语、粤语碟学粤语!**
■**看得见的电脑复读机，影音同步，复读不再枯燥!**
■智能分段、手工分段、智能播放，让您学习更轻松;
■全程波形可视、跟读、复读，训练您抑扬顿挫的语速;
■可视录音波形对比，精确纠正您朗读的错误;
■多种复读方式，随意调节复读起点、终点;
■复读、跟读时间无限制;
■快速、常速、慢速播放、全方位训练您听力;

《碟霸2002XP》豪华版　8CD／68元



■ 碟霸 2002XP 个人影音工作室
■ 超值赠送学习娱乐大礼包　市值 229 元
《疯狂英语MP3》打尽一年6本期刊12张CD的全部内容，精彩无限。
《VOA、BBC 新闻听力MP3》2001年最新的世界见闻。超长30小时听力内容!
11 部中英文世界经典电影，看经典电影，学纯正英语!
《乱世佳人》《罗马假日》《简爱》《北非谍影》《茶花女》《魂断蓝桥》《呼啸山庄》《蝴蝶梦》《傲慢与偏见》《费城故事》《百万英镑》
所有影片内容完整，影音不变质!

《碟霸2002XP》风暴影院　21CD／99元

■ 碟霸 2002XP 个人影音工作室
■ 超值赠送风暴影院大礼包　市值 226 元
《罗马假日》《一夜风流》《永别了武器》《沉默羔羊》《夺命病毒》《绝路烽火》《逃学威龙》《中华赌侠》《流星雨》《鹿鼎记》《武状元苏乞儿》《绝命神偷》等52部华美大片
所有影片内容完整，影音不变质!

《碟霸2002XP》黄金剧场　27CD／99元

■ 碟霸 2002XP 个人影音工作室
■ 超值赠送黄金剧场大礼包　市值 260 元
《宰相刘罗锅》40集　《希区柯克钻石经典》20部　《东京爱情故事》11集　《三国志》全集

《碟霸2002XP》标准版　1CD／18元

■ 碟霸 2002XP 个人影音工作室
■ 超值赠送两部世界经典电影《简爱》《罗马假日》

碟中碟软件科技发展有限公司 出品
网站：www.dzd.com.cn
咨询电话：010-62654732/33/34/35
技术支持：dzd@dzd.com.cn

里仁软件行销联盟 京里仁计算机公司 发行
邮购地址：北京中关村邮局107信箱
邮编：100080
欢迎邮购，邮费5元

经销商订货电话
北京总部：010-82612510/86241512/82610701
广州：020-87511223
上海：021-63222260

北京里仁分销中心
太平洋电子城：010-82667386
知春电脑城：010-82619601
公主坟科苑书城:010-68515544-2048



诚征加盟

晶合北京分店一览表

分店	电话	联系人
晶合北京总店	67164859	贾东伟
晶合百脑汇分店	65995814	饶玉
晶合中发电子市场	62630299	韦时良
晶合西单华威分店	66024632	吴爽
晶合万事吉分店	67621945	车丽华
晶合垂杨柳分店	67790550	王诗南
晶合新源里分店	84544718	付丽
晶合劲松分店	87773744	王美玉
晶合望京分店	64729811	王蕊
晶合长椿街分店	66018119	宁绮
晶合和平里分店	84210214	赵毅男
晶合安定门分店	86472172	郭宏春
晶合大兴分店	69202500	高阳
晶合万寿路分店	68159093	武利霞
晶合科苑书城分店	68515544-2095 商超	
晶合平安里分店	66182972	欧阳纯

热烈庆祝：新店开业

晶合望京家和超市
地址：南湖东园129号
联系人：乔飞

指极星软件
地址：德内大街124号
联系人：章克　13901377035

游戏精品 尽在晶合

北京晶合时代软件技术有限公司
晶合软件销售连锁组织
加盟热线：010-82634877/82634090



这是骗子和疯子们的狂欢节，这是老实人的倒霉日，它让你堂而皇之骗人，心甘情愿被骗。这个愚人娱己的游戏很好玩，玩好了并不容易，打开本期吐血搜罗而成的愚人宝典，让我们——乐翻愚人节！

4月登场人物： 瞎子、郑钧，敬请关注！

本刊声明：

对于原希望订阅《锐》（即原《水晶宝合》）而错订为《大众游戏》（即现《大众软件CD》）的用户，您可以将杂志寄回本社，地址是：北京海淀区亮甲店130号恩济大厦413 邮编100036，联系人常鸿，电话010-88118588-5002，并附3.2元差价。我们会将当月的《锐》（刊号《电脑校园CD》，双CD及大32开160页全彩杂志）寄给您。

大32开160页全彩杂志＋双CD精美包装，仅售18元！
邮费：5元
全年定价：216元
邮发代号：82－734，订阅名称：《电脑校园CD》
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89－045#
邮编：100089
咨询电话：010－82634107、82634092
E－mail：jhyf@jhpop.com.cn
论坛地址：http://club.popsoft.com.cn/

《大众软件》邮购中心诚征合作伙伴

《大众软件》邮购中心拥有30万《大众软件》的忠实用户，遍及全国的《大众软件》读者服务部及100多家晶合连锁店，《大众软件》邮购中心愿以一流的渠道、一流的服务与您共创辉煌。

1、代理发行软件、游戏产品；
2、代理硬件产品的销售、宣传、推广（限精品易于邮寄）；
3、承接内刊、宣传品的邮发业务；
4、承接软件、游戏、音像、书籍及其他产品的宣传销售业务；
5、征集各类个人创作的软件、游戏产品。

个人邮购请寄3元邮费索取产品目录
或点击晶合软商网:www.jhpop.com

地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮编：100089 E-mail：post@jhpop.com
电话：82634062 82634107
联系人：张先生、单女士

《绝境》--- 正式上市

万智牌是一种健智性卡牌运动。主要包括"地牌"和"咒语牌"两大类。咒语牌是召唤生物，法术，干涉，瞬间，结界，神器，等牌的总称，可藉着那些召唤出来的生物或其他咒语打击对手。不过，要使用这些咒语则需要法术力（Mana），而这力量的来源便是作为法术力源的"地牌"，共分红色、蓝色、绿色、黑色、白色、无色六种。地牌在横置之后，可以产生所有的咒语在施放时所需要的法术力。咒语牌则是支付由地牌产生的法术力之后，所施放出来供牌手使用的咒语。要尽量多地施放地牌以吸取来自大自然的法术力，以此力量召唤出生物及法术等牌来争取打败对手。每一种咒语施放时都需要该咒语所对应之颜色的法术力，因此咒语也分成六种颜色。由于万智牌种类多样，所以各比赛的套牌都不一样，这种无限的组合可能，就是感受思考策略的过程，再加上每次的对局都不同，更增加了迎接挑战的乐趣。

在经历了漫长的等待之后万智牌《奥德赛》的第一个子系列《绝境》就要出现在我们的面前了。现在我们已经得到了一些图案，从这些图案上我们也许能窥豹一斑吧。

这是个黑色的世界，一个暗黑的时代。黑色几乎统治了整个世界、整个时代。柯帮这个暗黑的组织将势力扩散到整个多名尼亚，死斗坑遍布着整个大陆。这就是《绝境》所描绘的奇幻世界。

在本系列中，MARK ZUG、RK POST、JOHN AVON等著名画家依旧会有上乘的表现。对于万智牌收藏者来说，《绝境》更是一个不可多得的好系列。其中一定也会有许多拥有非凡魅力的卡牌会成为玩家的新宠。

而这一切的一切都会在2月份成为现实。由美国威世智公司发行，中国晶合时代软件技术有限公司代理发行的万智牌的最新系列《绝境》将在2月2日正式发行。这次新版本的发行必将引爆这个寒冷的冬天，为中国的娱乐界带来新的活力。

万众 骏网合力 软件分销组织总经销

万众分销 必属精品

网页网站设计全面通 II



你的网络全能解决方案

- Flash 5\6
- DreamWeaver 4
- FireWorks 4
- FrontPage 2002
- Golive 5
- 网络编程宝典
- 精选素材与特效
- 超值赠送价值58元的《防黑专家》个人电脑版防火墙

8CD 48元

附《网页网站设计最新技巧》手册

《网页网站设计全面通 II》内容更加全面、更加丰富、更加实用，并针对初学者就网页制作与网络安全方面做了大量的补充与加强。各类网络工具一应俱全，更加适合您的需要。

网页制作三剑客 II

更新、更全、更实用的《网页制作三剑客 II》圆你网络纵横之梦

4CD+手册 38元



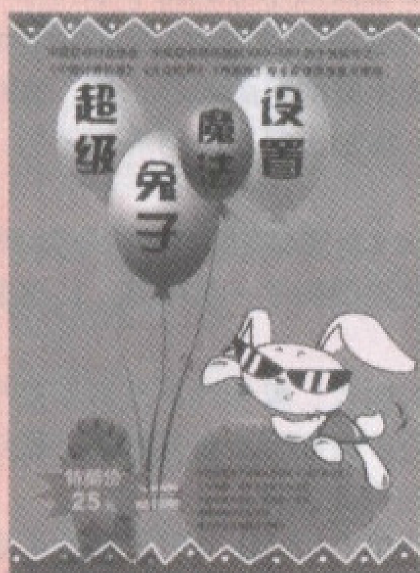
- 新增功能 ● 完全教程
- 高级技巧 ● 实例制作
- 滤镜插件 ● 源码放送
- 高级教程 ● 佳作欣赏
- 相关软件 ● 网页素材

本产品容量为四张光盘与《网页网站设计制作》手册，包含最新的 Flash6 测试版，Dreamweaver5 前瞻，fireworks4 的最新升级，齐全的滤镜、插件，系统全面的教程与技巧，由浅至深的实例制作等等……。

超级兔子魔法设置

中国软件行业协会、中国软件网评选的2000-2001的十佳软件之一
《中国计算机报》、《大众软件》、《电脑报》等多家媒体曾重点推荐

赠：[超级兔子注册表优化软件
超级兔子终极加速
超级兔子修理专家]



特酷价：25元

全面修复被不良网站修改的IE浏览器设置
打扫电脑，清除无用的垃圾文件
关闭浪费资源的、无用的小图标
清除密码和显示密码
将文件夹伪装成其它样子
……

10000种实用工具集萃 II



- 系统工具
- 网络工具
- 图文媒体工具
- 编程开发工具
- 黑客安全工具

6CD 48元

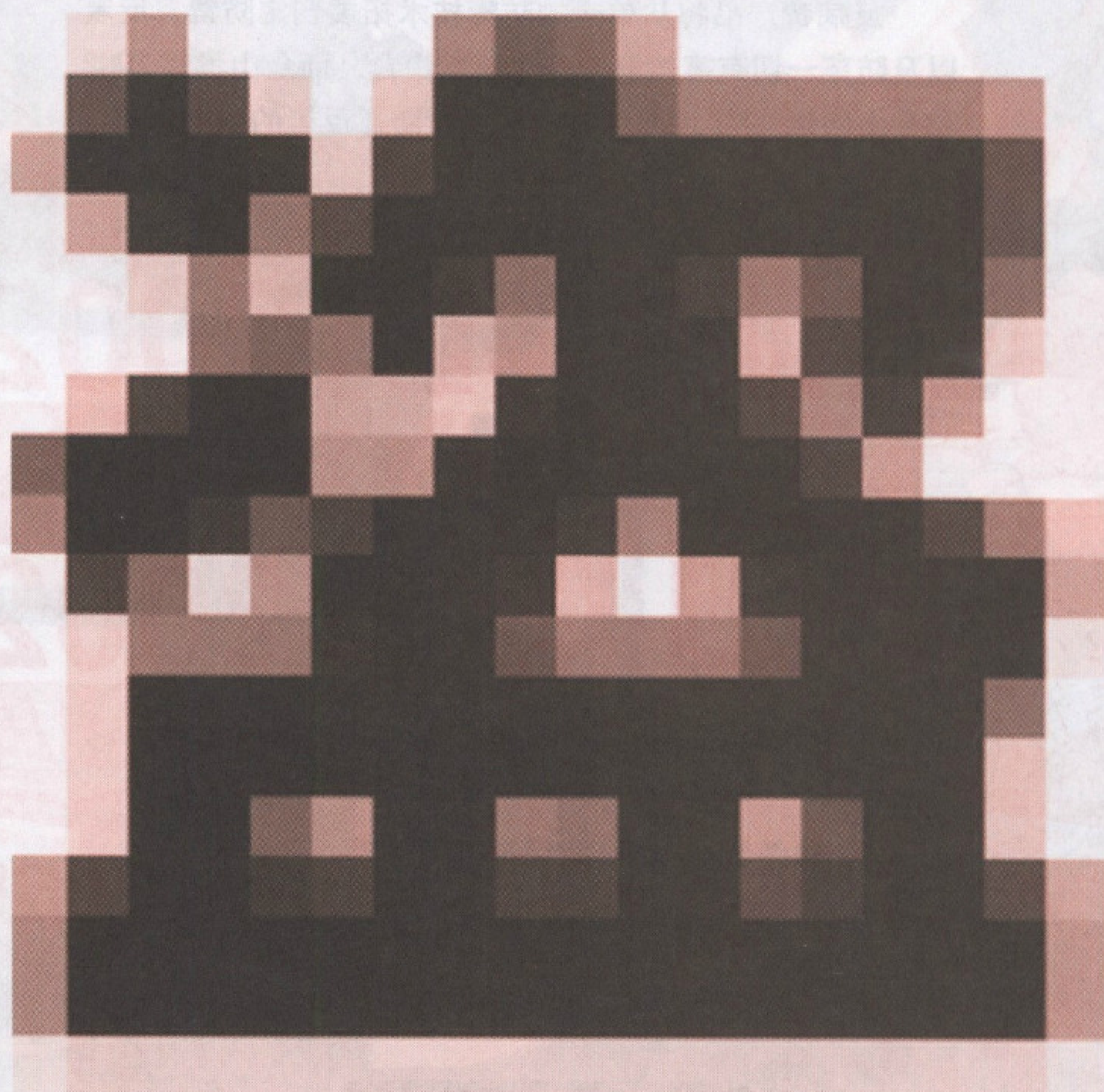
各类实用工具的全面收集，超大的容量、细致的分类、丰富的内容、精美的制作，内容涵盖了计算机6大领域132个分类。

诚邀全国软件开发厂商、软件开发小组加盟　诚征全国各地经销商、代理商

特约邮购 万众软件俱乐部

电　　话：010-62510109、62510224(24小时)
汇款地址：北京双榆树101号信箱
网　　址：www.wzclub.com/www.800j.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335
联 系 人：罗雪松
邮　　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

(邮购免邮资)



2001年度

中国盗版行业年度报告

The Annual Report of Chinese Pirate Industry

翔实资料，深入分析，详情请关注《大众游戏》2002年第三期。

大 众 游 戏　中 国 专 业 游 戏 资 讯 提 供

Popgamer,the most professional game reporter.



我 们 报 导 游 戏 ， 我 们 诠 释 生 活 。

后病毒时代的安全之道



互联网的普及使计算机病毒、木马程序及黑客走到了一起，我们已经处在一个危险的“后病毒时代”。

反病毒产品将从单一的防毒技术拓展到集防毒、反黑以及防范一切有害信息的安全技术集合。而金山毒霸 2002 和金山网镖 2002 正是这样一种全面防毒反黑的安全产品。

金山毒霸2002 + 金山网镖2002

全面支持 Windows XP

融杀毒技术和网络防火墙技术于一体

全面阻挡黑客攻击及木马程序

实时查杀互联网和电子邮件病毒

购买杀毒软件请认准三大认证标志



公安部杀毒软件最新标准严格检测认证标志



公安部第一批个人网络防火墙严格认证标志



针对奔腾® 4 性能优化 获得 PC Magazine 性能优异认证

金山毒霸2002 （内含金山网镖2002）第三代全面嵌入式杀毒软件

- **首创三大领先杀毒技术**

1.领先的全面嵌入式杀毒技术
新增 QQ 安全助手，金山毒霸在国内能够首家全面针对 IE、OutlookExpress、Outlook、QQ、ICQ 等所有互联网通道程序进行病毒拦截，确保您的办公、上网以及聊天的安全环境。

2.领先的电子邮件监控技术
实时拦截电子邮件及附件所含病毒，彻底切断互联网时代病毒传播的主要通道，同时对垃圾邮件及有害信息进行过滤。

3.领先的双引擎交叉杀毒技术
内置国际国内两套先进的杀毒引擎，双重过滤分析，及时拦截国际、国内病毒，杀毒更彻底。

- **金山毒霸 2002 六大功能**

1. 不必启动金山毒霸，在 IE 浏览器下可直接实现病毒查杀
2. 对未知病毒采用“启发式搜索”技术进行查杀
3. 可对染毒文件进行有效隔离
4. 支持 ZIP、CAB、RAR、ARJ 等多种压缩格式文件查毒
5. 独立完善的硬盘修复技术
6. 支持网络邻居、服务器等局域网形式的病毒查杀

金山毒霸 2002 标准版 188 元
金山网镖 2002 标准版 128 元
金山毒霸 2002 钻石会员版 298 元
金山毒霸 OEM 用户升级价 48 元

金山网镖2002 装备强大的个人网络防火墙

融杀毒技术和网络防火墙技术于一体，全面阻挡黑客攻击及木马程序

1. 智能防黑技术 从网络连接端口过滤并截获已知病毒定义的黑客及木马程序，保障您的计算机安全，防止您的个人信息被盗。
2. 定制网络程序访问权限 辨识并监控您计算机上的常见网络应用程序所有进出的连接状态，用户可以根据实际需求自行设定。
3. 自由设定高、中、低不同级别的安全保护 使用者可自行设定三种防火墙级别以符合实际需要，为您的电脑安装一层安全保护网。
4. 简易操作，立刻保护 界面友好简易，您不必了解晦涩的 IP 规则和网络协议，即可轻松得到安全网络保障。

- **24 小时全天候病毒检测，第一时间提供最新病毒解决方案**

金山毒霸与金山网镖同步升级。遍布全国各地的升级服务器，每周增量升级 100 多种病毒代码，向全国用户提供最大量、最快速的升级服务。

- **钻石会员版 18 个月内 6 次“门到门”服务**

一次购买钻石会员版，获取 18 个月内 6 次全免费最新金山毒霸完整版光盘直接寄送到家的服务。

策略合作伙伴 ECS 精英 讯怡 GIGABYTE 技嘉

热烈祝贺 WPS Office 和 金山毒霸 2002 获北京市政府采购大单

金山软件股份有限公司 地址：北京市9605信箱A4分箱(100086) 网址：www.kingsoft.net 传真：010-62638287 客户服务热线：010-86243222 免费热线：800-810-5770(北京)
技术支持联系方式：support@kingsoft.net 经销商订货热线：010-62638312 总机：010-62524868 OEM 热线：分机 248 OEM 授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net
集团购买热线：分机 186 欢迎网上订购：卓越网 JOYO.com 买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 俱乐部联系方式：club@kingsoft.net 俱乐部热线：010-86243222 欢迎邮购 邮资 5 元

NOKIA
CONNECTING PEOPLE
诺基亚



活动感洋溢，释放澎湃活力。我们秉承科技以人为本的设计理念，为你带来活力四射的诺基亚5210。
上下“随心换”彩壳*的新设计及独树一帜的软、硬材质搭配外形，令手机的耐久性显著提高，
可防尘、防震、防水溅#，非常适合动感十足的你；全套的秒表、定时器、温度计*和日历管理等
能，更迎合你运动休闲的需要。从生活中释放运动的灵感，于运动中体验生活的勃勃生机，
基亚5210，为你带来非比寻常的活力生活。

壳为可选购配件，请详细阅读并按照用户手册所述方法安装SIM卡和电池以及更换外壳，以免受到不必要的损伤。
水溅设计，详情参阅用户手册。
温度计可用于测量周围环境的大致温度，不可用于专业用途。

NOKIA 5210

KIA Care 专注 全心服务
诺基亚全国客户服务网络，为您带来专业化全心服务。
客户服务热线：(010)(020)(021)-9500 0123
w.nokia.com.cn

诺基亚魔力世界
请访问www.nokia.com.cn或将
服务代码用短信发送至：4321

■晶合后院　红豆君&思维

晶合后院杯“首届网页设计大赛”简报



图1 居民女娲の子的参赛主页——后院特刊

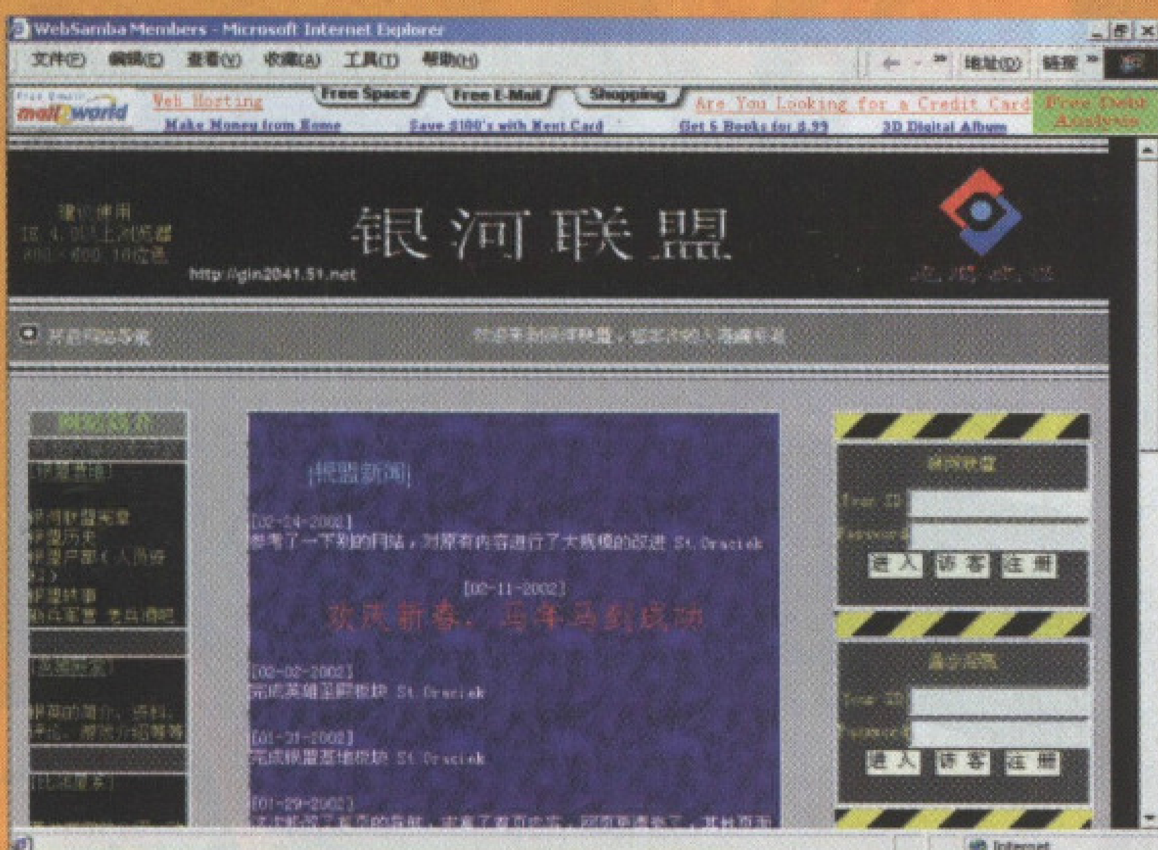


图2 居民圣者奥洛斯克的参赛主页——银河联盟

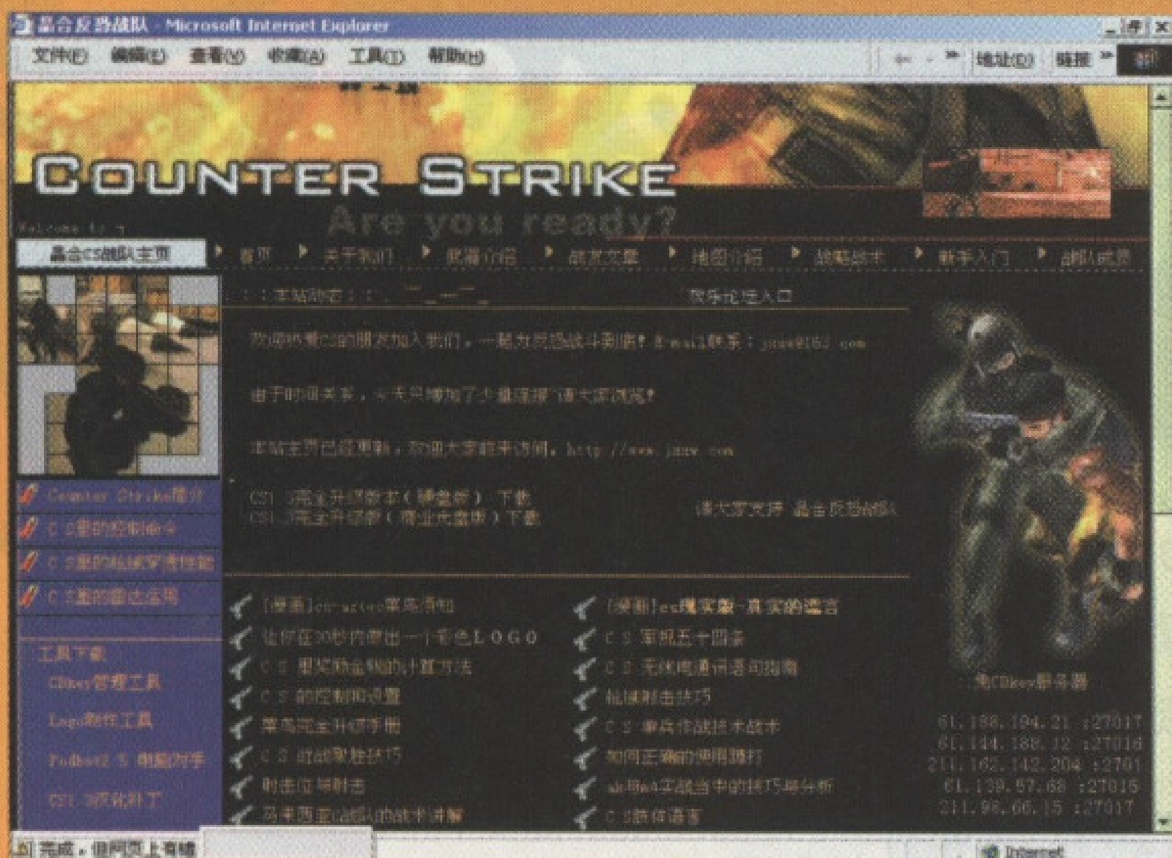


图3 居民夜男孩的参赛主页——晶合CS战队

开赛：

时值公元2002年2月1日……

这日清晨，居民们出门散步，突然发现后院到处都是关于院里晶合网校举办“首届晶合网页设计大赛”的海报。

晶合后院的晶合网校门口礼花齐放，人头攒动，只闻鞭炮震耳，掌声雷动。网校三位副校长追魂剑、思维和红豆君神采奕奕、笑容满面地站在当间。在他们三人头上挂着一条大红横幅，上书：首届“晶合后院杯”网页设计大赛（2.1～2.28）正式开赛！

自从众多的居民迁到了第四次重建的后院里，还一直没有什么能让网络高手们展现各自内功，一显独特风采的机会。此次比赛消息一经传出立刻轰动全院，院内登时“火药味”大浓，高手们皆闭关修炼，使出浑身解数赶制自己的页子，期望一举夺得“后院第一”的称号，扬名院内！

鏖战：

正式开赛的当天下午便有一男子跑到网校传达室报名参赛，负责收费的红豆君拿过他的后院身份证一瞧，原来是夜男孩同志。为了感谢他第一个来报名，红豆君送给他了一斤西红柿浆……随着第一个参赛者的出现，各路高手也按捺不住了，纷纷赶去报名。最后，共有夜男孩、沸点、神龙在天、恶人、时刻精彩、潇洒男孩& 水盐儿、bigxia、tomcs、小野青风、魔力的真髓、不灭的记忆、benben、和谐、圣者奥洛斯克、HOPEjyb、女娲の子、ayamaro、紫云、jton、青帝太皓、竹中半兵卫、破坏虫、夏日的么么茶、冰酷等25名后院居民参与角逐。

根据比赛计划，2月20日是报名及截止的日子，之后一直到2月底，都是居民们进行讨论、裁判们进行打分评选的时间。其中冰酷、泼墨留痕、bigxia等几位热心居民还进行了相当仔细的评论和打分，而众人也都在为自己喜欢的页子大声叫好！于是网校操场上又展开了一场“啦啦队大战”，哈，竞争趋于白热化。

DELL™ 戴尔™

买戴尔 800-858-2696

全新速马™电脑 200D

配备英特尔®奔腾®4处理器1.6GHz和 Windows® XP

新特惠价6,598元

拥有全新戴尔™

只有速度，没有难度。

配置了英特尔®奔腾®4处理器的电脑，价格不菲吧！戴尔以全新的电脑购买方式——直接这个现象，让你以本土价格拥有国际品质，国际高速。目前，全新戴尔™"速马™200D，更人的特惠价面世。要轻易拥有，就要把握机会！首先，做以下的简单四步吧：



1 看戴尔广告，记免费订购热线号码；



2 拨通戴尔免费订购热线和销售代表聊一聊



3 从银行汇款买戴尔，在家轻松等



4 戴尔送到家门口，简单四步就做到

DELL™ SMART PC™ 200D RMB 6,598*

新特惠价

速马™电脑 200D

- 英特尔®奔腾®4 处理器1.6GHz
- 15"彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 128MB SDRAM 内存
- 40GB[1]硬盘
- 32MB 显卡/主板集成声卡
- 外设音箱/56K调制解调器
- 48倍速最大CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器/鼠标及键盘
- 预装Microsoft®Windows® XP(简体中文版) Norton AntiVirus 2002/金山打字通游戏版/金山词霸2002/金山快译2002
- 一年送修
- 加300元可升级至三年有限保修* (1年下1个工作日上门服务)
- 加400元可升级至17"彩色显示器
- 加2400元可升级至15"LCD彩色液晶显示器

E-VALUE CODE C810308Z-8103606

DELL™ SmartPC™ 200D
英特尔®奔腾®4处理器1.6GHz

DELL™ SMART PC™ 200D RMB 7,998*



DELL™ SmartPC™ 200D
英特尔®奔腾®4处理器1.8GHz

速马™电脑 200D升级版

- 英特尔®奔腾®4 处理器1.8GHz
- 17"彩色显示器(15.9"v.i.s.)
- 256MB SDRAM 内存
- DVD-ROM
- 40GB[1]硬盘
- 32MB 显卡/主板集成声卡
- 外设音箱/56K调制解调器
- 3.5英寸软盘驱动器/鼠标及键盘
- 预装Microsoft®Windows® XP(简体中文版) Norton AntiVirus 2002/金山打字通游戏版/金山词霸2002/金山快译2002
- 一年送修
- 加300元可升级到三年有限保修* (1年下1工作日上门服务)
- 加1800元可升级至15"LCD彩色液晶显示器

E-VALUE CODE C810311Y-8103606

DELL™ SMART PC™ 100 RMB 7,198*

速马™电脑 100

- 英特尔®赛扬®处理器1GHz
- 15"LCD彩色液晶显示器(15.0"v.i.s.)
- 128MB SDRAM 内存
- 20GB[1]硬盘
- 主板集成声卡、显卡
- 外设音箱
- 56K调制解调器
- 48倍速最大CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 鼠标及键盘
- 一年送修
- 加300元可升级到三年有限保修* (1年下1工作日上门服务)

E-VALUE CODE C810307-8103606

DELL™ SmartPC™ 100
英特尔®赛扬®处理器1GHz

DELL™ SMART PC™ 100 RMB 5,198*



DELL™ SmartPC™ 100
英特尔®赛扬®处理器1GHz

速马™电脑 100

- 英特尔®赛扬®处理器1GHz
- 17"彩色显示器(15.9"v.i.s.)
- 128MB SDRAM 内存
- 20GB[1]硬盘
- 主板集成声卡、显卡
- 外设音箱
- 56K调制解调器
- 48倍速最大CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 鼠标及键盘
- 一年送修
- 加300元可升级到三年有限保修* (1年下1工作日上门服务)

E-VALUE CODE C810306Y-8103606

- 所有机型预装Microsoft® Windows® XP(简体中文版)/Norton Antivirus 2002/金山打字通游戏版/金山词霸2002

*北京、上海、广州、南京、苏州、无锡收取最低运费，其它地区酌加。

DELL™戴尔™ 就在这儿



免费销售热线 800-858-2696

www.dell.com.cn



s 采用正版Microsoft® Windows® 操作系统 www.microsoft.com/piracy/howtotell

请于周一至周五8:30—18:30，周六9:00—17:00，拨打戴尔中国免费销售热线(订购时请向我们的销售代表咨询详情)。未开通800地区或使用移动电话请拨打收费电话0592-8181881

陆地版大航海时代

2001年日本最畅销游戏

四

隆重巨

探検道

THE NEW FRONTIER

简体中文版



北京连邦软件股份有限公司　总代理
地址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦9层
邮编：100080
联络：连邦总代理部
电话：（010）62525338
网上连邦：www.federal.com.cn

上海美瑞数码技术有限公司授权

全球同步上市

英雄无敌IV

HEROES IV
of MIGHT AND MAGIC



全球同步上市

Might

全新3D引擎
全新冒险经历



Might and Magic IX
魔法门九
—命运之书

Magic

软件(北京)有限公司
京市车公庄西路乙 19 号华通大厦 B 座北楼 323 室
044 电话:(010)88018833 传真:(010)88018233
ervice@acertwp.com.cn
公司:
海市瑞金南路 1 号海兴广场 16H
023 传真:(021)54521019 电话:(021)64223192

广州办事处:
地址:广州市天河区龙口东路 363 号
宝供大厦 703 室
邮编:510635
电话:(020)38482005 传真:(020)38482069

VISIT THE WORLDS OF MIGHT AND MAGIC® AT:
www.mightandmagic.com

石器宝典 2.5版

超值价 20元

石器时代2.5 精灵王传说

宠物转生显魅力　神秘魔法新传奇

- 新手上路篇
- 冒险任务篇
- 石器面面观
- 家族兴荣篇
- 合成与料理
- 宠物大博览
- 精灵王传说

◆书中详细介绍了“石器世界”的方方面面。

◆包括新手上路篇、冒险任务篇、合成与料理、宠物大博览、石器面面观、家族兴荣篇等内容。

◆完全的任务攻略、新的合成方法、数百种料理配方及对家族系统的全面介绍，绝对是您玩“石器”的好帮手。

大众软件 Popsoft WWW.POPSOFT.COM.CN

地址：北京海淀区奥甲店130号恩济大厦413室
邮编：100036 网址：www.jhgame.com
电子函件：support@jhgame.com

电话：010-88118588-5012 传真：010-88135693
技术支持：010-88118588-5000
销售：010-88131971

晶合互动 JH Interactive Multi-media Software

新编辑部故事
走在大软边上
① ② ③
晶合互动 大众软件

新编辑部故事

走在大软边上

◆叙述了《大众软件》创办至今的许多重要事件，以及6年来在《大众软件》编辑部发生的众多趣事。

◆刻画了数十位个性鲜明的人物，包括读者们熟悉的编辑、作者。

◆整套漫画丛书共3本，每本150页，32开，精美印刷。

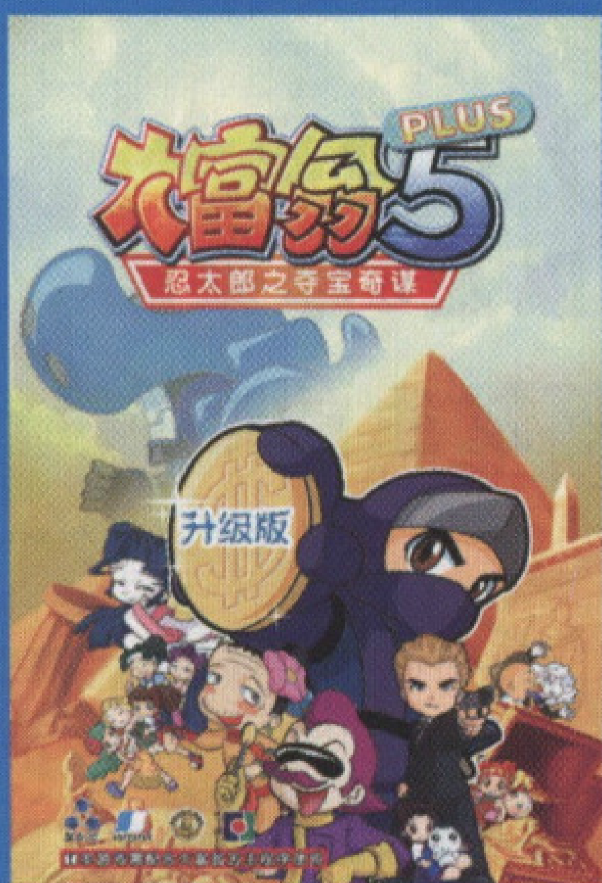
地　址：北京海淀区亮甲店130号恩济大厦413室
邮　编：100036
网　址：www.jhgame.com
电子函件：support@jhgame.com
电　话：010-88118588-5012
传　真：010-88135693
技术支持：010-88118588-5000
销　售：010-88131971

晶合互动 JH Interactive Multi-media Software Co.,Ltd
大众软件 WWW.POPSOFT.COM.CN

新编辑部故事
走在大软边上

大富翁富豪舰队

晶合时代公司郑重推荐!!!



● 新角色、新地图、新功能

大富翁5plus(升级版) 18元



● 经典《大富翁4》再现江湖

大富翁4（深情版/赠：大富翁5plus） 38元



● 超级组合、推陈出新

大富翁5（完美版/赠:大富翁5plus ） 58元



北京晶合时代软件技术有限公司
晶合软件销售连锁组织 总代理

电话:010-82634096/82634097
网址:www.jhpop.com



大宇资讯股份有限公司出品

红月危机浮现
决战天空之城

红月 II
天空之城
完整版

25元/套
(含红月小时卡一张)

www.redmooncn.com

北京晶合时代软件技术有限公司
晶合软件销售连锁组织 总经销
地址:北京海淀区小南庄怡秀园一号三层(100089)
电话:010-82634096、82634097、82634876
网址：www.jhpop.com(晶合软商网)

JC Entertainment 研发
亚联游戏 Asiagame.com 总代理

昱泉国际

東方再起

SWORDMAN

笑傲江湖2 外傳



制作发行

昱泉信息技术(上海)有限公司

上海市肇嘉浜路108号中汇商务楼8楼

TEL:021-64738608 FAX:021-34060694

邮编：200020

笑网官方站 http://www.isolg.com.cn

昱泉国际



小李飞刀



昱泉国际 2002 暑期力作






制作发行
昱泉信息技术(上海)有限公司
上海市肇嘉浜路108号中汇商务楼8楼
TEL:021-64738608 FAX:021-34060694
邮编: 200020
笑网官方站 http://www.isolg.com.cn

支持正版的代价

——代理游戏横向评测

■本刊编辑部策划 黑暗明王执笔

几日前记者与几位爱好游戏的好友聚在一起漫谈了一夜的游戏，那晚真的很开心。我们从最早红白机上的老大《魂斗罗》一直说到现在PS2上最眩的FFⅩ，从电脑上的老爷C&C说到目前风头正劲的CS。到第二天中午醒来，发现一箱啤酒已经只剩下空瓶儿了，回头看看桌上，一堆游戏和稿纸安静地躺在那儿，最上面的一盒赫然是移植自DC的经典大作——《格兰蒂亚2》，这是那天晚上朋友送的。

这几年对盗版的问题也谈了不少，每次和厂商的朋友谈起这个问题，他们也是一副切肤之痛的样子。是啊，厂商单枪匹马又如何能抵抗得了盗版浪潮的汹涌呢。说政策、说玩家素质……这些因素都不是单独起作用，而在这样的现状下，厂商又能做、又该做些什么呢？

而现在摆在我桌上的那盒《格兰蒂亚2》再一次把这个问题推到我们的面前。这次由上海依星代理的《格兰蒂亚2》用它那极其不实的说明和粗糙的翻译再一次激起了玩家们对正版软件的无情攻击。记者有幸得到的这款，在观察后，发现在其包装盒的背后有这么一段话："可以选择原作日语配音和韩国声优的韩语配音。而且支持各种游戏缓冲器，所以很容易让玩家进入游戏。本游戏因为日本的Game-Arts和声优阵问题，删除了日语配音部分。本游戏只支持韩语配音。"说实话，这种经典的笑话已经很久没看过了。再来看一看游戏包装上要求的显卡配置"3D Graphic Card（16M以上）、DirectX 7.0以上。"但是经过测试证明，ATI7500和G400这两款3D显卡根本就不被支持，只要一进入游戏就会被退出。

再上网瞧瞧，在各大网站上，玩家们对《格兰蒂亚2》的骂帖已经遍地开花了……下面这位玩家的发言颇具代表性。

一个正版玩家的哭诉！

昨天我终于买来了格2，由于种种原因我一直不敢买！怕问题太多。但格2终究是DC经典不玩可惜，于是一咬牙花了69元买了。

单看包装不错，还可以，但是打开碟盒一看，里面放安装2和游戏3光盘的那个东西都碎了，光盘也被划了一下，原来说的手机饰物变成钥匙链。

本着"能玩就可以"的宗旨开始安装，一切顺利，准备玩，按照说明我放入第3张光碟，意想不到的事发生了——不能玩。我开始在依星的新浪客户论坛发帖询问，结果一天，整整一天都没见到依星的工作人员和解释说明！只有好心的玩家互帮互助，而且有的玩家专门将发现的BUG做了归类等待依星解决！结果——没人管！我绝望了。我发誓我以后只买D版，坚决不买正版！

——网友花满天

此帖的刊出并不标榜我们对某些厂商的看法和对使用盗版游戏玩家的认同，其实记者只是希望从一个例子反映出玩家们的意识，从而表达出玩家对他们心中"粗制滥造"的代理游戏无法接受的一种态度。





借着一年一度3.15的到来，也怀着《格兰蒂亚2》风波给我们带来的感触，一种强烈的念头油然而生，该对国内的代理游戏进行一次调查了。面对全国大大小小几十家代理商，我们将目光更多地集中到奥美、天人互动、新天地、电子艺界、育碧、第三波和世纪雷神这7家代理商身上，他们的产品在国内代理游戏市场上占据着绝大部分份额，在互相竞争的同时也树立了自己的品牌形象。他们的产品基本可以客观全面地表现出国内正版代理游戏的现状，我们从这7家代理商的产品中各抽取了一款最具代表性的游戏，对它们进行了一次综合性的横向质量评测，希望能从中发现点什么。

天人互动软件技术有限公司

简介：天人互动软件技术有限公司于2001年初在北京成立。代表代理游戏：《重返德军总部》、世嘉系列移植游戏。

《樱花大战2（中文版）》 售价：69元

★概述：因为有吉川明静作为翻译监督、总体把关，因此翻译方面的问题不多，基本可以做到“信、达、雅”，此款应该是目前汉化游戏中比较杰出的一部。但问题仍然存在，仔细进行游戏和研究之后，发现问题还不少。

★评测：

1.产品包装：外包装印制尚属精美，有明确的出品商和出版商名称，但内包装稍嫌简陋；系统配置比较明确；包装内包括：CD光盘两盒8张、说明书1本、帝击匙扣1个、樱花年卡1张、花组贴心袋1个、用户回函卡1张；盘片质量：丝网印制，色彩清晰。

2.说明书：彩色印刷，质量尚可。

应该没有多少缩水（因为没有看过原版说明书，因此只能根据猜测来判定，说明书首页“与健康有关的注意事项”等条目似乎对国人来说有些多余），有详细游戏背景和设定。

3.安装界面：全汉化中文安装界面。

4.游戏汉化界面：无语音汉化。

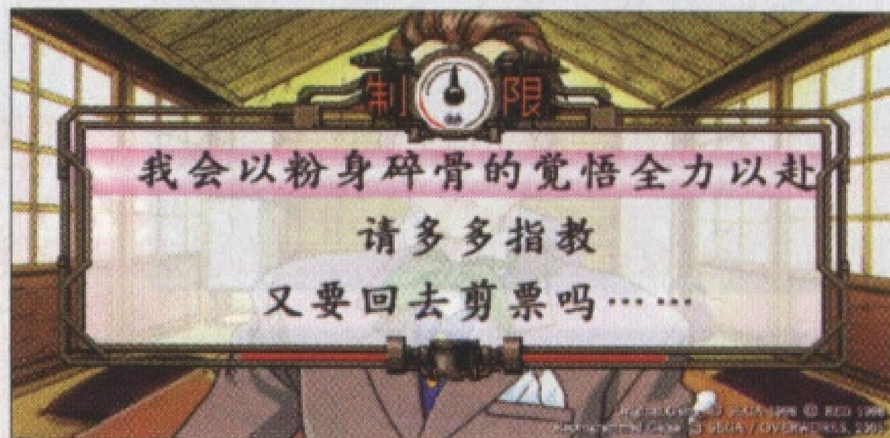
文字有汉化，但不统一，如在说明书上标注玛丽亚的姓为繁体的“橘”，但游戏中是简体的“桔”；同样在说明书上标注爱丽丝来自“法国香槟”，但游戏存档记录中是“法兰斯香巴纽”。

因为情节分支而造成翻译有误，如在首场战斗开始前，大神说：“大家加油，请协助我。”樱说：“什么事？”这句话明显没有对应上文而造成对省略句的误译。

文字链接错误，这条比较严重，如在游走系统中去敲神奈的门，没有人，于是大神说：“玛丽亚既然不在……”这里明显把该在玛丽亚门口说的话连接到神奈门口了。

战斗中，无论选择“风林火山”的任何一种战术都会同样出现“通达花组各位，开始山的作战”的文字，明显连接有误。





明显的文字链接错误。

程序问题，如在游戏设定切换为640×480运行，但当退出游戏后，三次有两次不能恢复Windows原先的分辨率。战斗中选择“通讯”，情报播完以后有很大可能会自动跳出游戏。

5.客户服务：按照包装盒上的电话010-64895388转168打过去，提示：“无新号码记录”，估计已经迁址、换号。

6.综合性价比：就汉化游戏来说，该游戏从各方面来看虽然问题尚多，却仍属上乘之作，8CD只售69元，应该算物超所值。

新天地互动多媒体技术有限公司

简介：北京新天地互动多媒体技术有限公司成立于1997年，代表代理游戏：《古墓丽影》系列、《盟军敢死队》系列

《盟军敢死队2（中文版）》 售价：68元

★概述：

在英文版上市2个月后，由新天地互动多媒体出品的《盟军敢死队2》中文版于2001年12月上市了。

★评测：

1.产品包装：包装盒印制精美，价格印在不干胶圆贴纸上；外包装有明确的出品商和出版商名称；系统配置：明确；包装内包括：CD光盘3张、说明书1本、纪念卡1张、回函卡1张、产品广告2张；盘片质量：丝网印制，色彩清晰；回函卡上标明服务热线及服务时间。

2.说明书：封面铜版纸彩印，内文胶版纸单色印刷48页，印刷质量：良。文理通顺，安装介绍详细，有整个游戏的操作键位介绍，有游戏背景介绍。但是没有疑难解答。

3.安装界面：中文安装界面。

4.游戏汉化界面：无语音汉化；游戏过场动画有中文字幕；

各选项按钮有图形汉化，文字风格贴近原作；

游戏中的文字汉化彻底，文法通顺、字体舒服，但使用电脑浏览网站或长时间工作后启动游戏有乱码现象，重新启动机器恢复正常。

5.客户服务：客服人员的态度较好，但对回答游戏问题所花费的时间较多。

6.综合性价比：该款游戏从包装、服务和汉化质量均属上乘，再加上游戏本身的价值，68元比较合适。



天书般的开始界面。


过场动画中的中文字幕。

电子艺界有限公司北京办事处

简介：电子艺界，简称EA，是世界上最大的一家娱乐软件公司，成立于1982年。1996年在北京成立办事处，代表代理游戏：《FIFA》系列、《模拟人生》系列。



《模拟人生——燃情约会（中文版）》 售价：50元

★概述：

本资料篇增加了一个拥有商店、餐馆、公园和沙滩的完整市区，还增加了100多种物件，但它仍需要《模拟人生》基础版的支持才能运行，本资料篇于2001年12月29日上市。

★评测：

1.产品包装：包装盒印制精美，价格印在包装盒侧面；外包装有明确的说明游戏需要安装《模拟人生（中文版）》；系统配置：明确，其标明的建议配置为“奔腾Ⅱ300、64MB内存”，并注明如果安装其它资料盘则需128MB内存；包装内包括：CD光盘1张、说明书1本、回函卡1张；盘片质量：丝网印制，色彩清晰。

2.说明书：32开本，封面铜版纸彩印刷，内文胶版纸单色印刷20页，印刷质量：良。文理通顺，安装介绍详细，有整个游戏的操作键位介绍。无疑难解答。

3.安装界面：中文安装界面。

4.游戏汉化界面：无语音汉化；游戏开场动画中有中文字幕；

游戏汉化较彻底，翻译的准确度非常高，语言通顺，用词生动、丰富。大部分选项按钮都有汉化，但仍有漏洞，如“Go to work”译成“去上班”；

游戏中没有图形化的文字，所有用字全部使用游戏自带的汉字库，字体一律为标准4号宋体字，灰白色；没有因为汉化造成的游戏BUG。

5.客户服务：态度很好，对游戏中的问题能做到有问必答。

6.综合性价比：由于《燃情岁月》仍需《模拟人生》基础版的支持才能运行，加之其落后的图形引擎使它无法成为一款精品游戏，只能算及格而已，因此其50元的定价显然偏高。

奥美电子（武汉）有限公司

简介：奥美电子（武汉）有限公司是奥美科技（香港）公司1996年设立于武汉市的外商独资企业，代表代理游戏：《暗黑破坏神》系列、《星际争霸》系列。

《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王（中文版）》

售价：98元

★**概述**：这款游戏2001年6月底在美国上市，将近6个月后，它的中文版在国内面世。在盗版泛滥的情况下，还是在市场上引起了一定反响。

★**评测**：

1.产品包装：包装盒印制精美，其价格、出品商、出版商名称和系统配置都统一印在包装盒底部；

系统配置：可以在其标明的最低配置“奔腾233、32MB内存”机器上正常运行；

包装内包括：CD光盘2张，1张为安装盘，另1张为资料盘，其中包括《暗黑破坏神Ⅱ》及其资料片的CG动画、文字攻略及中文补丁包和升级补丁等；说明书1本、大型海报1张、回函卡1张、抽奖活动卡1张；

盘片质量：安装盘为颗粒印制，资料盘为丝网印制，色彩清晰；回函卡上标明服务热线及服务时间。

2.说明书：封面铜版纸彩印，内文胶版纸单色印刷31页，印刷质量：良。有版权页，文理通顺，安装介绍详细，有图示。有键位操作介绍，介绍了新增角色及游戏特性。无疑难解答。

说明书存在一个严重问题：大概是奥美公司为了防止联网密码外流，所以将说明书和回函卡都封装在一个塑料袋中。袋上贴了一张纸，上面提示购买者，请购买者先不要拆开塑料袋，并用一个单机用户密码先安装游戏，如果游戏确实没有问题再拆开包装袋，但查看说明书，上面却写着：如果事先拆开塑封，产品“恕不给予退还”。这听起来实在滑稽，如果我是一个对电脑一窍不通的用户，不能看说明书我又怎么能正常安装游戏呢？况且这款产品的外包装上也并没有“此款产品需要购买者具有初级电脑使用常识及熟练掌握Windows操作系统”这样的标识，我们认为这种做法很不妥当，侵犯了消费者权益。

3.安装界面：英文安装界面。

4.游戏汉化界面：无语音汉化；

各选项按钮无图形汉化；

游戏的文字汉化存在不少问题；

问题1：游戏安装好后是英文，而它的中文补丁包却在另一张资料盘中，需要手动安装。而无论是在游戏的外包装上还是在其说明书中，都没有告诉用户这一点。

问题2：奥美所谓的简体中文版不过是驻留内存的汉化包而已，并不能算是真正的汉化。汉化文字字体看起来不很舒服，而且翻译缺乏文采。这种汉化方式还导致游戏在某些机器上无法正常运行，特别是在安装了Windows 2000操作系统的电脑上。

问题3：另一个严重问题是，在游戏的包装和说明书中，均只注明“游戏需要安装《暗黑破坏神Ⅱ》的完全版本”，而没有指出这个“完全版本”必须是中文版。在测试中，我们先安装“暗黑Ⅱ”英文完全版再安装这个资料片，那么安装汉化包后游戏根本无法运行。

以上所说的几个问题都对用户造成了误导，引起了极大麻烦。试想游戏者如果不具备电脑及游戏安装常识，那么他会受到很大的困扰。







安装中文补丁时的界面。

5.客户服务：接待态度很热情，但对问题也不能很快地给出解答方法。

6.综合性价比：这款产品对于如何安装、如何使之正常运行、如何进行汉化等说明的不清楚对用户造成了种种麻烦，“毁灭之王”只是一款正式产品的补充资料片，又存在以上的这些问题，其98元的定价很难令人信服。

育碧电脑软件有限公司

简介：育碧电脑软件有限公司是Ubi Soft的中国上海分公司，正式成立于1996年12月。代表代理游戏：《雷曼》系列、《魔法门英雄无敌》系列

《魔法门英雄无敌Ⅲ——末日之刃（中文版）》

售价：38元

★概述：此款游戏是《魔法门英雄无敌Ⅲ》的资料片，曾加了5个战役和10余幅新地图。

★评测：

1.产品包装：游戏包装盒质量一般，只能算中规中矩；游戏光盘片质量很好，用户卡制作得也很精美。

2.说明书：说明书很详尽，涉及到游戏的各个方面，对游戏中可能遇到的问题作了详细解答，制作也较精良，但技术内容有较多错误和不准确的地方。

例：说明书第28页元素使人物介绍中，萨丽尔和格兰登使用的是同一头像。

3.安装界面：安装界面已经汉化，可以保证普通用户顺利完成安装。

4.游戏汉化界面：有很高质量的中文配音；汉化质量较高，图片上的文字也很好地进行过汉化，整体效果很美观；很多人名、地名、生物种类等有约定俗成的翻译方法，在汉化后没有体现；游戏安装后生成的菜单和图标为英文，没有汉化。

5.客户服务：态度一般，感觉很不耐烦，对一般的问题可以解决。

6.其他：对游戏中提供的地图编辑器、战役编辑器也进行了质量很高的汉化，使用起来很方便。

游戏第一次运行时需提供用户码，但用户码并没有提供在说明书或游戏的各种包装上，而是印刷在游戏光盘上，给使用者带来一定的不便。



图形文字均已汉化。

7.综合性价比：综上所述，《魔法门英雄无敌Ⅲ——末日之刃》的汉化工作水准让人满意，产品的外包装等方面也表现不错，对比游戏38元的售价及原英文版游戏较高的品质，给人以物超所值的感觉。

北京世纪雷神科技发展有限公司

简介：北京世纪雷神科技发展有限公司是一家集PC游戏软件及周边产品开发、代理和销售的游戏软件代理公司。代表代理游戏：《亚特兰蒂斯Ⅱ》、《孤胆枪手Ⅱ》。

《奥妮（中文版）》

售价：48元





粗糙的汉化效果

★概述：《奥妮》是BUNGIE Softworks于2001年推出的一款第三人称动作冒险游戏，曾获得1999-2000年度E3大展的最佳动作冒险游戏奖，加之游戏带有浓厚的日本漫画风格，而且融合了诸多类似游戏机中动作游戏的设计，在推出前就受到了国内玩家的广泛关注。

★评测：

1.产品包装：DVD盒彩色封套包装，包括1张光盘、用户回执卡；豪华版除包含标准版的全部资料外，还包括1个游戏主角KONOKO的模型玩偶；光盘的盘片上有多处划痕。

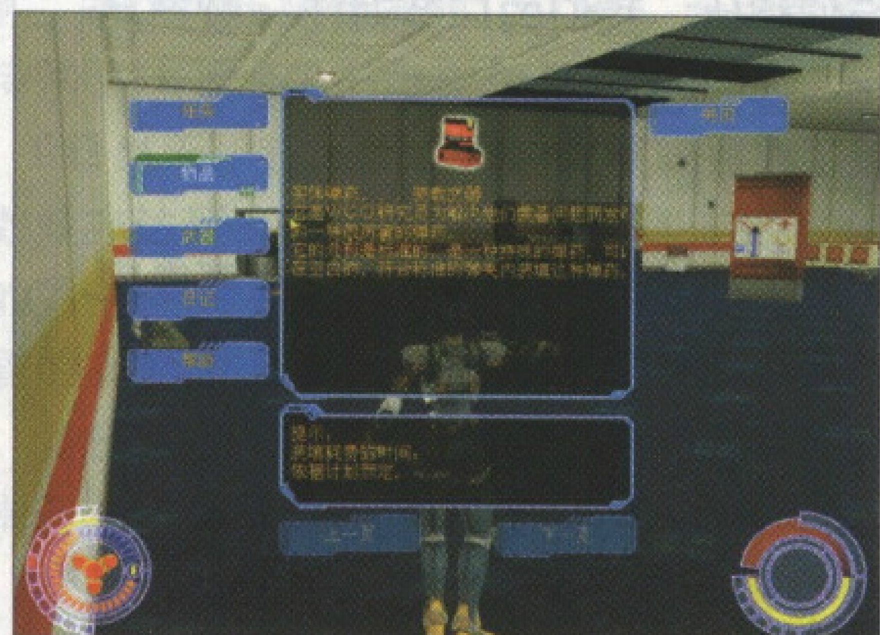
2.说明书：48页全彩色铜版纸印刷的说明书；

内容编排详实，游戏背景的介绍部分以及必杀技和武器的介绍对于初玩游戏的玩家很有帮助，版式比较美观。

3.安装界面：中文安装界面。

4.游戏汉化界面：无语音汉化；游戏过场动画中有中文字幕；无图形汉化；

游戏的汉化部分较少，主要集中于过场的剧情文字介绍、训练关的文字同期引导以及武器、物品的说明上。


已经出位了的文字。

字体搭配还不够美观，比较明显的几处包括在初始的菜单设置、分辨率的选项中，出现了最后一段文字只显示一半的情况；这种情况也出现在复合动作训练关中的文字介绍中，如在第4行、第6行文字中“站着向后”、“例如”最后一个字也是只显示半个；任务选单中，“他在调查”也出现了类似的情况。

5.客户服务：态度较冷淡，对自己公司的游戏了解不够。

6.综合性价比：综合游戏的整体包装及游戏自身的品质来看，在当时推出的第一时间内，游戏的简体中文标准版还值得玩家购买收藏，但豪华版的价值则显得有些牵强，尤其是广告宣传提到的树脂人物模型，无论与玩家心目中的期待相比，还是与同类游戏模型相比，质量都显得比较低劣，模型曾在短期就出现了“肢体分离”现象，估算成本在3元人民币左右。

北京第三波软件（北京）有限公司

简介：北京第三波软件（北京）有限公司是台湾第三波咨询股份有限公司在北京的子公司，代表代理游戏：《大航海时代Ⅳ》、《三国志Ⅶ》。

《冰风谷（中文版）》 售价：68元

★概述：《冰风谷》是国外著名游戏厂商Interplay继《博德之门》后推出的一款RPG游戏。游戏背景设定在充满梦想的被遗忘的国度中，它严格遵循着的专家级龙与地下城的游戏规则一直让游戏者感到心驰。

★评测：

1.产品包装：包装盒纸质较好，分为内、外两层包装。外包装印制较为美观，并体现出了游戏风格；内包装比较简洁；外包装盒上印有游戏的各种基本信息，包括基本配置、游戏类属、公司电话（没有注明客服的分电话）以及68元的零售价格等；内包装盒中包括1本中文说明书和用普通双面CD盘盒装的游戏光盘2张。

2.说明书：全书共152页，纸质较好，黑白印刷，文字、图片印刷清晰、精美，排版合理；

有游戏背景、如何进入游戏、基本操作以及软件售后服务等详细介绍，但没有游戏安装过程的详细说明和游戏中疑难问题的解决方法。

3.安装界面：中文安装界面，但安装过程中出现是否接受“许可证协议”的界面时，协议的内容全是英文，没有汉化。

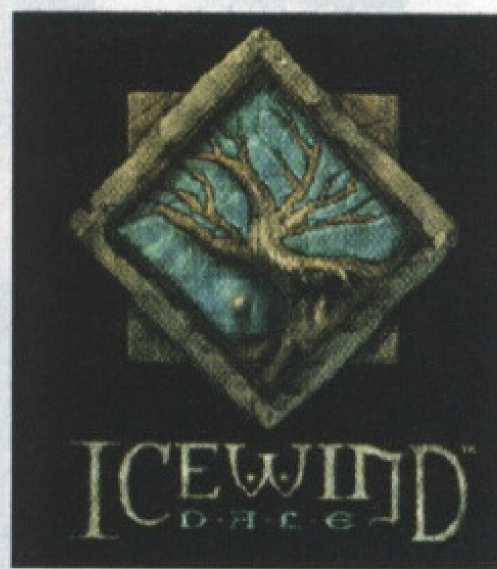
4.游戏汉化界面：无中文语音配音；

游戏图形汉化水平较好，字体清晰美观，较符合原作风格；

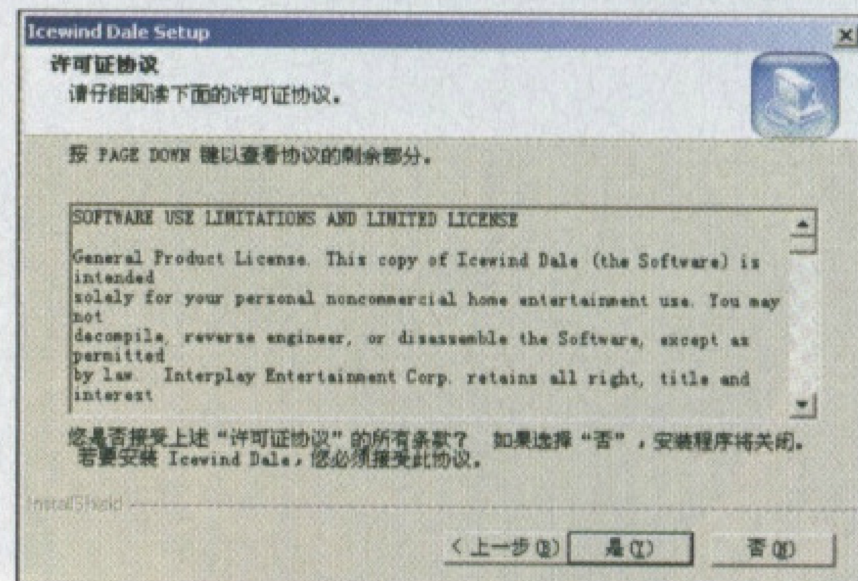
游戏中的所有文字信息已全部汉化，语言流畅、通顺易懂，基本达到“信、达、雅”的标准。

5.客户服务水平：有问必答，语气“舒缓”，缺乏对用户的热情。

6.综合性价比：《冰风谷》简体中文版的文字汉化还让人满意，虽然游戏没有中文配音，但有了详尽的中文文字对白使得游戏的连贯性并未受到影响。但一些过场动画的英语旁白很长，没有任何中文注解，而且“跳”不过去，不免让人起急。如果价钱还能下调就更物超所值了。







中文界面下的英文协议书



在测试这些游戏的过程中，我们深切地感到，无论是与其他行业的产品相比还是与国外的同行们相比，我们的厂商对待一款产品的态度和把握还是业余和粗糙了一些。在评测中，我们发现了其中的共性和个性。总的来说体现在3个方面：

一、包装，可能游戏的包装是体现其品质高低的一种重要表现行式，我们抽查游戏的包装普遍都比较精美，但也有一些游戏的包装上有说明不实或不完全的现象，如《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王（中文版）》的包装上只注明“游戏需要安装《暗黑破坏神Ⅱ》的完全版本”，但是却没有指出这个“完全版本”必须是中文版。

二、游戏的汉化，这是代理游戏中最重要的部分，目前游戏的文字汉化还比较令人满意，大多数代理游戏都体现出专业的汉化水准，不论是在翻译到位还是字体美观程度上，都使人感觉十分贴切，但不尽人意之处也还有，如评测中《樱花大战2》里出现很多翻译错误，很可能使玩家不能正常游戏。而在游戏安装完成之后必须安装汉化包来执行汉化已经成为奥美“中文版”产品的“老传统”，这确实让玩家们有点难以接受。而在汉化过程中技术含量相对较高的语音和图形汉化似乎使代理商们有些望而却步，绝大多数代理游戏在这方面的汉化都是空白，但育碧的《魔法门英雄无敌Ⅲ》已是率先走出了这一步，它的成功也正说明了中国的代理游戏要对语音和图形汉化并不是做不到。

三、售后服务，这是代理商对游戏购买者责任感的表现，也是一个公司形象的体现，记者几日来对受到评测游戏的7家公司依次拨打了客服热线，除了天人互动公司的电话被告之为空号外，其他6家公司都有人接听，总的来说态度都还很亲切，但是客服人员对游戏具体问题的解答普遍存在问题。市场是无情的，“服务”对于一个公司来说至关重要，能否有更好的方式来解决客户服务上存在的问题是需要游戏商家们思考的。



这篇横向评测报告就此接近尾声。我们做出这样一篇文章并不是想对国内本就为数不多的游戏商家提出诘难，而是希望从一种客观理性的角度来分析国内代理游戏的现状。任何事物都存在两面性，玩家可以从中了解国内代理游戏的状况，代理商也可从中体会到游戏制作过程中的不足之处，相信这样对双方都会起到良性的促进作用。

通过这次评测，我们知道国内的代理游戏的确还存在着很多问题，至于如何解决这些问题当然不能一蹴而就，这其中还会关联到整个游戏行业的大环境、商家的实力和竞争等因素。但为了树立正版软件的品牌形象，为了让正版软件真的在购买者心目中具有它应有的价值、真的使它在玩家的观念中和盗版软件产生天壤之别，这艰难而苛刻的第一步又该先由谁来迈出呢？

这种思考也正是我们做这篇评测的初衷。

“石器”引发暴力事件



2002年2月9日，连邦软件在全国五大城市发售了168元的《石器时代2.5精灵王传说——延年益兽包》。每个城市限量发售1000套。北京首发现场是中关村太平洋大厦门口，据说在8日夜里就有玩家排队等待购买这款产品。如果消息确凿，这已经很令人惊讶了。但是，真正令人惊讶的事还在后面。

9日当天，在发卖点门口很早就聚集了近千名热情玩家排队等待，正式发售后“排队”等待购买的玩家数量亦达到3000人之多。但是原定的1000套货只到了600套。智冠和连邦的说法是现场调货过多，发售不完。但是记者听到的另一种说法却是，连邦和智冠各自都扣下了批货，因为过了发售当日，这款产品就可以高价出售了。这也许还不是激发矛盾的主要原因，更要命的是，由于首发采取发号售卖产品的方式，在首发现场，居然有不法分子在兜售假号。

发售从一开始就相当混乱，许多购买者不能按秩序排队，而是拥挤到发售处。在正常售出200套后，发售处的另一扇门被人踹开，不少人冲进发售处，剩余的400套产品被一抢而空。

产品被抢光后，现场等候多时准备购买产品的近千名玩家情绪非常不稳定。就在现场的工作人员商讨如何补货并对现场群众进行安抚时，在个别人的鼓动下，有些购买者开始围攻现场的工作人员。在冲突中，有连邦的工作人员被愤怒的玩家打伤。当警察赶来维持秩序后，混乱局面才得到了控制，这次轰动一时的首发式延续到当日下午5：00才告结束。所有现场愿意留下重新登记的玩家，在第二天都买到了产品。为此产品发售方不得不在北京地区多售出500套产品。

有人说这次产品首发活动在中国软件销售史上是空前的。不要说游戏产品，就是所有软件产品，在国内的首发式上能吸引到这么多“热情”的用户，这也是第一次。但是，这次活动的过程中所出现的暴力事件是谁也不愿意见到的。如果问导致出现这一事件的责任在谁，那么可以说，无论是用户还是厂商，都在其中负有或多或少的责任。在它留给中国游戏史不完美的一笔之后，还将引起人们长期的思考。

■本刊记者 赤军

又见“轩辕剑”



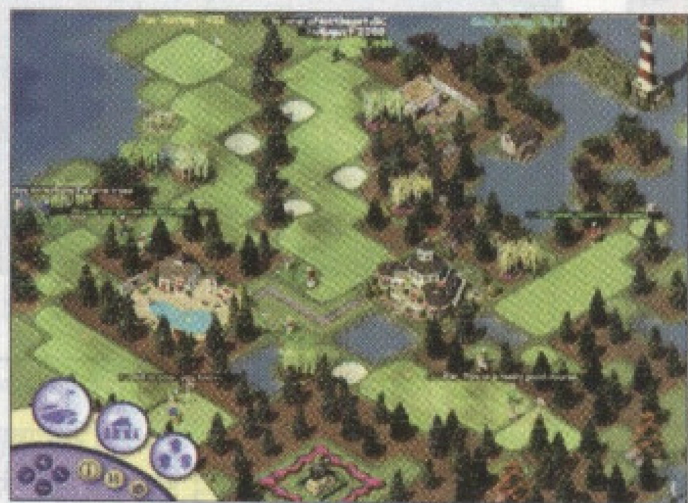
正在研发中的《轩辕剑4》预定在2002年第三季度上市，目前开发进度约为30％。新一代《轩辕剑》将是一款完全即时运算的3D RPG，但游戏中不能随意转换视点。DOMO小组证实，在《枫之舞》中出现过的一知名NPC，将会以截然不同的姿态登场新作。新作的主题将放在“力量”与“文明”上，游戏走向将结合科技与古典的质感（与《枫之舞》类似），战斗系统为半即时制。且让咱们拭目以待，看这一国产RPG精品系列之作能否给玩家以惊喜吧。

复制泛滥的暗黑世界

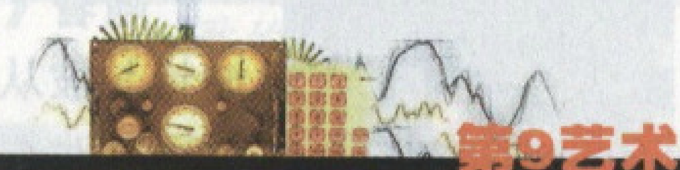


今年1月中旬，通过可自由下载的一个黑客程序及极为简单的操作，物品复制再次在战网上的《暗黑破坏神Ⅱ》中泛滥成灾。虽然2月18日，于几大服务器虚拟的国度相继短暂当机后，复制宣告被服务器端的补丁终结，然而整个事件却并未就此结束。19日，又有一种基于同样黑客程序的复制方式公布了，整整一天后才被Blizzard封堵。在清理复制物品的过程中，据说有许多非复制物品被无缘无故地删除，使得游戏中到处人心惶惶。美西服务器上，一名拥有用美金买来三把极品剑的美国本土玩家，在极品剑被删除后，更一纸诉状把Blizzard告上了法庭。暗黑世界，果然充满了尔虞我诈……

自己的高尔夫



一款模拟高尔夫球场经营的游戏即将上市，玩家可以掌管属于自己的私人高尔夫球场，可分别扮演比赛设计者、CEO和原住民。通过游戏，可将一个小型的公共娱乐场所，逐渐开发为5星级、完全私人会员化而拥有私人机场的超奢华旅店！界面非常明显地《模拟人生》化。相信它将给玩家带来更大创建超变态赛场、玩弄NPC的特异享受。



第9艺术

有没有什么方法可以不必花费时间和精力去学习编程，就能在一夜之间实现开发游戏的梦想呢？有——

第一步：有几百万美金闲钱可调用。

第二步：购买一个现成的游戏开发公司。

第三步：别忘了在合同里加上一条，公司开发的所有游戏前面都要加上你的大名。

——“离子风暴”开发公司奠基人之一汤姆·霍尔《游戏开发者的成功秘诀》

目前中国的IT界并不缺少程序员，有做3D的、做音乐的、做对话的，可以说大家都有一定的基础。但如果想做出一个成功的游戏产品，你还必须把这些技术有效地整合、凝聚在一起，而这正是我们所欠缺的。

——新天地互动多媒体公司总经理秦易

看看现在的中文游戏，是什么样的水准？若以游乐器的机种来分等级，有多少游戏还处在超任的水准？没错，是3D化了（就算假3D也列为3D好了）。那又如何？游戏的内容呢？有多少游戏比得上红白机上的游戏呢？再换个角度看看，现在有多少单机游戏，能够比一个“不连线”的网路游戏好玩？如果这些部分都有问题，又怎么能怪现在的单机游戏不好卖呢？

所以，看问题该不该是：“现在的网路游戏真的很好玩？还是现在的单机游戏越来越不好玩了？”

——《游戏家族》杂志社论《电脑游戏真的只有网路一条路？》



数码GAME

19亿： 美国IDSA协会公布，去年北美游戏业界因为盗版问题而于一年中损失将近19亿美元，如今IDSA将连同加拿大、欧洲等地游戏公司进行大规模调查。

2500万： 面对微软Xbox气势汹汹来犯，SCEI广报部长福永宪一在接受日经新闻访问时表示，PS2全球出货已破2500万台，提前迈入收获期，已有万全应敌策略。

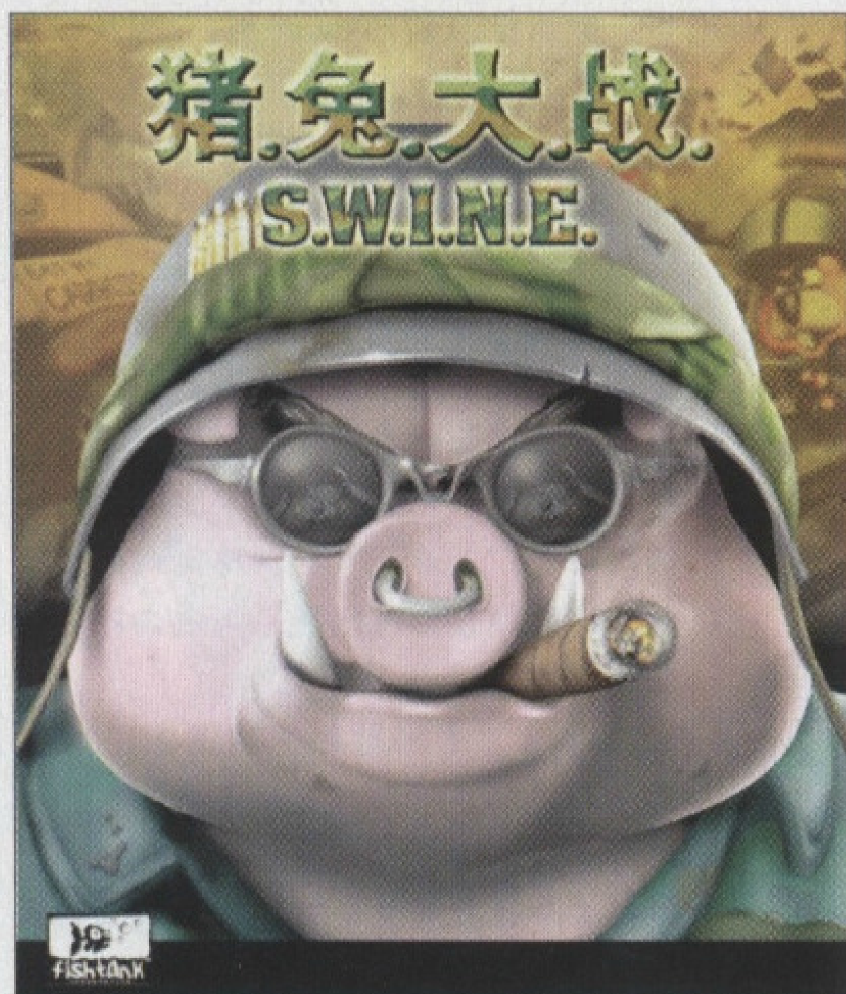
62 000： 第七届E3大展于2001年5月在美国洛杉矶市区的会议中心开幕，本次展览吸引了来自70多个国家的超过62 000人进场参观，参展厂商也超过400家，更有超过750种新产品在展会上首次对外发布。

奇幻的春天



随着《哈利·波特》被从银幕上请回游戏舞台，另一部好莱坞奇幻巨作《魔戒》也再度获得游戏厂商青睐，除Universal Interactive开发Xbox版《魔戒首部曲》外，最近EA也取得其开发版权，将在某次世代家用机（未公布）上推出一款动作冒险游戏，画面场景完全契合影片。这可谓是欧美奇幻界的又一个春天，但中国本土奇幻的第一个春天又要何时才能降临呢？

猪和兔子暂时仍讲英语



《猪兔大战》中英文版同时上市的消息发布后，倍受玩家关注，但据悉其汉化合成工作由于种种原因连续受阻。怡采科技决定在3月中旬首先推出英文版，今后将通过补丁等其他方式免费提供中文版。虽然这次延迟发售，但相关的各种活动不会向后顺延。对此，怡采向玩家们公开致歉。跳票在游戏界是常事，虽然是不该发生的。

劳拉倩影依旧

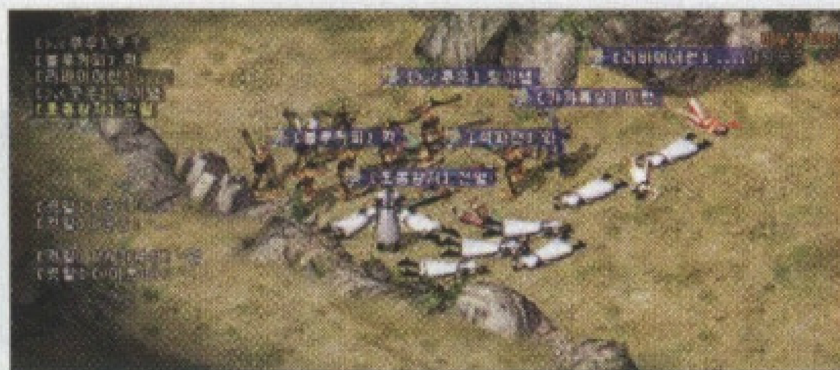
《古墓丽影6》(Tomb Raider VI)将于今年11月份在PS2和电脑上同时推出，而由于其对游戏系统作了很大改动，因此开发小组曾经不想再继续冠以Tomb Raider的名字，但出于商业上的考虑，Eidos则坚持维护原有名称，并强调即使仅在标题里加上劳拉的名字也是不够的。



系列剧越出越长，一辈子被捆在同一款游戏上，制作人员的苦闷可以想象。

孔雀也上网

日本漫画家获野真的大作《孔雀王》，近日被改编成同名网络游戏。从去年12月开始在韩国开放测试，短短两个月，测试会员人数已达30万，目前每日仅测试会员便保持在两万人同时上线的状态，可谓成绩斐然。动漫画和游戏的相互嫁接，在世界上其实由来已久，可惜国内没有足够改编为游戏的卡通，可惜呀……



玄幻风再冲三国

以武侠RPG享誉国内的河洛工作室，在改名为“东方演算”后，决定开发以《三国演义》为背景的玄幻RPG，这就是《三国群侠传》。此游戏讲述某现代少年，被召唤回三国时代，受命搜寻太古九鼎，以让混乱的历史重新归序。河洛的创意是人所共赏的，只希望不要像前度的《武林群侠传》那样虎头蛇尾就好。



高拟真全球行动

预计今年3月15日可推出的《全球行动》（Global Operations），是由Barking Dog Studios制作小组利用改良过的《无人永生》（No One Lives Forever）LithTech引擎所制作的主视角射击游戏。据称游戏中每个角色平均由1200个多边形组成，必须重视团队配合才能过关。气候和时间变化的多样化不用冗述了。此外，游戏还会受到动态光线的影响，例如玩家可以射破灯泡以使自己隐藏得更好。射击游戏也日益拟真了，不知本·拉登会不会用它来训练部下……



魔法师再出山

天人互动预计在3月中下旬推出《魔法师传奇Ⅱ之魔法艺术》汉化版，因此在近日公布部分汉化测试图片，以征集广大玩家的意见和建议。游戏类型很明显和上代相同，都是结合了即时战略和RPG要素的兼类游戏，但视角有所改变。玩家扮演一名魔法师，通过发射攻击性魔法或召唤恐怖生物辅助攻击来破敌取胜。对于喜爱奇幻的玩家来说，这应该又是一款值得期待的游戏。



晶合时评

■本刊记者 赤军

二十一世纪恐怕是网络游戏的世纪，别管世界，就看看现在的国内吧，网络游戏甚嚣尘上，什么网创、网金、万王、石器，铺天盖地一大浪潮打过来，似乎年轻人不玩网络游戏，就等于根本没有冲过浪。而只下过一水的本人，虽然因此变成了一只旱鸭子，可光身边朋友喷出有关网络游戏的口水，都能把人淹死。这不，旧游戏翻新了一版又一版，编辑部大做《魔力宝贝》的专题，连Suki都一脸严肃地向大家推荐："《不灭传说》是一款可以玩的国产游戏，并且确实是一款好游戏。"去网上查一查，《梦幻之星网络版》即将在海峡两岸同时上市，《航海世纪》也很快就要发售，而且网金之后又有网古（《古龙群侠传网络版》）……

是不是生活节奏的加快，使得玩家游戏心理变得日益浮躁起来了？鼠不停点、键不停敲的网络游戏，才逐渐抢占可以悠哉游哉地边饮茶边享受的单机版游戏？还是日益封闭的人心，需要寻找与人非面对面交流或合作的机会？眼看国内很多游戏厂商都将开发重心转移到了网络游戏上，不禁使人产生疑问：单机版游戏究竟还能支撑多久？

但是，正如本人对"随着宽带的普及，网络三维动画将大行其道，平面Flash很快会没落的"之类言辞嗤之以鼻一样，我总觉得一种游戏类型的真正生命力在其内涵，以及可以与内涵完美契合的声光效果和技术水平。单机版游戏虽然暂时处于低谷，可是未必就不能翻身，就象3D技术广泛被运用于游戏中的今天，《VR快打》和《铁拳》仍然不能抢夺KOF系列的霸主宝座一样。何况，网络的大泡沫已经崩溃过一次了，谁又能肯定网络游戏不是其中一个小气泡，不定哪天也烟销云散了呢？

算了，还是来看看本人比较感兴趣的单机版游戏吧。最近国产游戏的发展速度虽然仍不尽如人意，但代理汉化却越做越多，无数国外游戏涌入市场，看得人眼花缭乱。广告上全都吹得天花乱坠，可先不管玩家的个人喜好，真正精品仍然有限，不上手玩一下，谁知道是骡子是马？可谁有时间款款游戏都玩它三五分钟啊，只好先关注著名厂商的产品和经典游戏的续集了。

本人最喜欢的当然是日本光荣，经典中的经典《太阁立志传Ⅳ》已经出了繁体中文版，可惜自光荣和第三波byebye以后，大概再难见到正式的简体版本了。街上只能看到繁体伪正版，伪正版都是垃圾，还不如去玩日本原版来得过瘾。《信长之野望》系列的第十弹《苍天录》，年初还宣称说二月份上市，可等到二月份再去光荣主页，却跳票改三月了。这一系列传统是两年一款，不知道为什么这次距《岚世纪》上市才隔一年，就忙不叠要推出新版？希望不是粗劣的赶工之作。还好，光看其前瞻画面，感觉还不错，不过仍然希望光荣继续跳票，产品确实成熟了再上市。

此外，光荣还承诺春季要推出两部Windows平台上的力作：SLG《凯歌的号炮》和ACT《钢铁的咆哮Ⅱ》，都是描写现代战争的。从《欧陆战线》开始，就证明光荣做现代战争题材的游戏也是高手，但可惜国内喜欢这些游戏的玩家似乎不多（喜欢现代战争的大多都是亲欧美游戏派），恐怕是难以买到日文原版啦，更别说希望有人肯汉化。悲剧……

说起日本游戏，还有一款大作即将发售其汉化版，那就是Falcom的《浮游平魔录》(Zwei)。什么？不知道Falcom是谁？那你一定不喜欢格斗游戏，也一定没玩过《永远的伊苏》和《英雄传说》系列，那可是日式RPG经典中的经典——这样看起来，Falcom大概也就屈居史克威尔和艾尼克斯之下，在日式RPG厂商中坐第三把交椅，但在PC上的成果，它可比那两位老大都要强。游戏仍然是以剑＋魔法＋蒸汽机的传统日式奇幻为背景，还导入了时下流行的宠物饲养系统，游戏画面很象石器或者魔力，主人公形象也是惯用的可爱Q版，绝对值得期待。

往东边看完了，咱们再向西方望望，欧美也有许多单机游戏大作值得购买或者期待。新款即时战略中，最值得一提的是已经汉化上市的《要塞》(Stronghold)。《要塞》相比其它同类型游戏更注重建设，增加了许多经营模

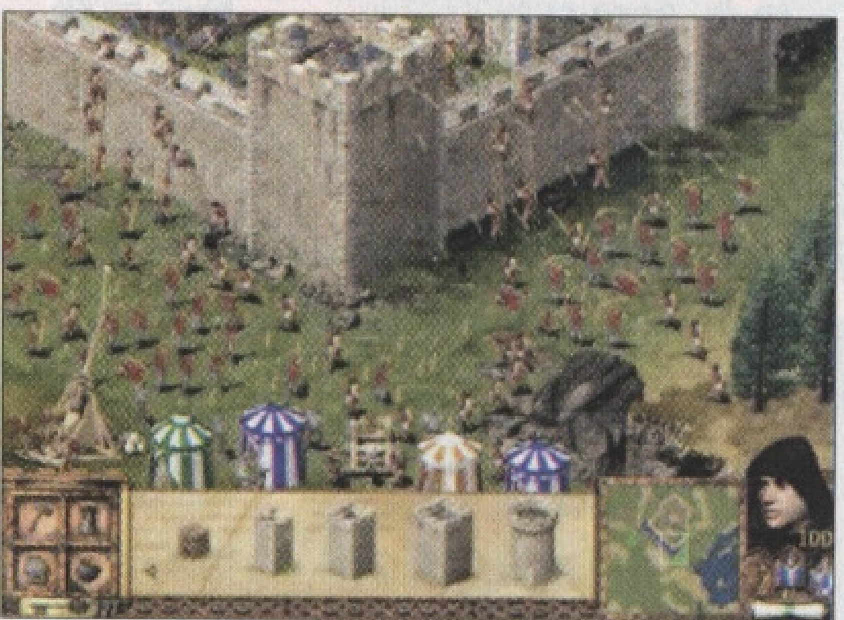

苍天录


凯歌的号炮


钢铁的咆哮Ⅱ



浮游平魔录


要塞

■本刊记者 赤军


背叛者


魔兽争霸Ⅲ


幻世录Ⅱ


三国群英传Ⅲ

拟类型的要素。还有就是《帝王——沙丘战争》，经过《Dune2000》的失败，此款作品应该不会再让玩家失望了。因为它增加了很多RPG的因素，使得原作那种苍凉宏大的氛围得以突显。本来嘛，虽然DuneⅡ是即时战斗的始祖，可在红警、星际称霸的今天，哪容你再以纯粹即时战斗的面目分市场一杯羹？本人倒仍然怀念DOS下面那以RPG为主体的DuneⅠ……

说到红警，不禁想起Westwood才推出的《命令与征服——背叛者》(C&C Renegade)，竟然可以把C&C改编成一款主视角射击游戏。啊啊，我可并不期待有一天可以看到“星际格斗”，或者“沙丘飞行”！

说到星际，那可憧憬的就更多了。去年年底，美国《连线》(Wired)杂志公布当年“雾件”排行榜，魔兽Ⅲ高踞第二位的宝座！所谓“雾件”，是从英语单词“vaporware”直译过来的，意思是指某项产品或技术，在面世前大肆炒作而备受期待，但面世期一拖再拖，也就是跳票跳得不亦乐乎。欧美游戏跳票是常事，尤其是那些著名厂商，咱们可以相信跳票的结果，是换来更精美的游戏，和智冠当初大跳《三国演义Ⅱ》是全然不同的。

不过好在，Blizzard似乎有信心在今年上半年内发售魔兽Ⅲ了，连副标题也终于确定了下来——Reign of Chaos（混沌王朝），并且在其主页上提供Beta版下载测试。本人是从红警时代开始落伍于即时战略游戏的，原因就是太爱魔兽Ⅱ了，结果错过了红警和星际初登场还可以拿弱智练手的机会。等到醒悟过来，完了，身边全是高手，联网一打只有惨糟蹂躏的份儿，也就乖乖退缩和藏拙……希望噩梦可以在今年结束吧（耶，魔兽Ⅲ！），然后让那些星际迷们也尝尝我经历过的痛苦，再去苦等星际Ⅱ吧！

在主视角射击游戏方面，也是相同的原因，使本人至今还是CS菜鸟。那都是《毁灭公爵》(Duke Nukem)害的呀，呜呜～～想当初Doom和Duke时代，俺可是横扫数个街区的高手哪，只为了等待那跳票跳到天荒地老的《永远的毁灭公爵》(Duke Nukem Forever)，错过了Quake和CS。要说“雾件”，Duke才是“雾件”高手哪，魔兽Ⅲ和它比起来，简直小巫见大巫。最新的消息来自去年E3，据称最早也要到今年年中才能正式发售，搞不好再跳到年底。我当初不应该总边跳边跑边杀人的……这是报应啊……

对比之下，国产的好游戏就少得可怜了，最近一枝独秀的似乎只有奥汀科技，连续发行了《幻世录Ⅱ》和《三国群英传Ⅲ》。“幻Ⅱ”画面看上去不错，玩过的朋友都点头称善。“三Ⅲ”本人正经上手玩了一下，感觉真的很怪异。部分头像绘制得还不错，而至于那些通过征集照片修改的，就纯粹商业炒作，一个赛一个难看，也不知道是怎么想的……为了对阵的时候可以出现更多士兵，牺牲了个体的精细度，一拉近全是马赛克。那么游戏性呢？可以告诉大家，当初一代本人足足玩了十来天，二代玩了半周，这一代才三个多小时就老式不客气把它给删了——本来以简洁明快为特色的游戏，偏要去追求繁复操作，真怀疑主创人员脑子里进水了。

国内游戏公司，今年都有放弃单机版，转向网络游戏的趋势，看样子中国的单机游戏仍将继续疲软相当一段时间。春天何时来到啊——望着窗外春暖花开的本人，不禁愤愤地把又一款国产游戏扔进了垃圾箱……

排名	游戏名称	发行厂商
1	模拟人生燃情约会	电子艺界
2	哈里波特与魔法石	电子艺界
3	模拟人生	电子艺界
4	过山车大亨	Infogrames
5	重返狼穴	Activision
6	动物园大亨	微软
7	地球王国	Vivendi Universal
8	模拟人生美好生活	电子艺界
9	Madden NFL 2002	电子艺界
10	文明Ⅲ	Infogrames

北美电脑游戏销售排行

（2002.1.6～2002.1.12）

靠资料片可以使一款游戏长盛不衰，这就是——《模拟人生》。

靠电影和小说的强劲攻势，使一款特色甚少的游戏可以高踞榜上，这就是——《哈里·波特》。

在商品社会，满足人们的发财欲望，尝试自己的经营理念，这就是——《过山车大亨》和《动物园大亨》。

最后，电子艺界太强了……



红月Ⅱ

天空之城

■北京　善良的大灰狼

类型	网络RPG
制作	圣教士
发行	亚联游戏
编辑期待度	♥♥♥□□

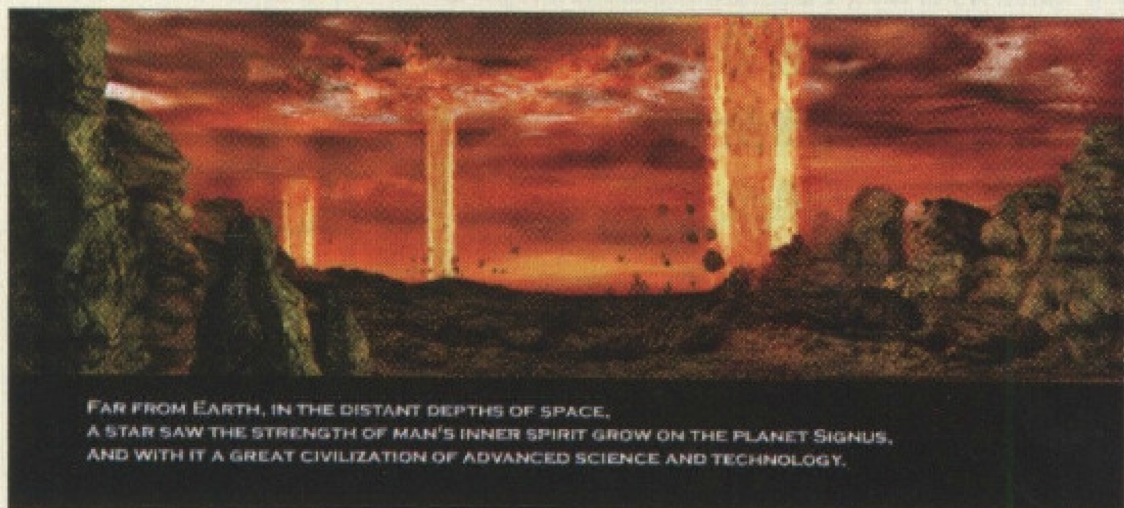
时下已经收费运营的网络游戏纷纷将游戏版本升级作为自己吸引玩家的卖点，但相对于一个个数字版本符号的不同，玩家更愿意看到的是游戏新内容的加入和可玩度的持久。

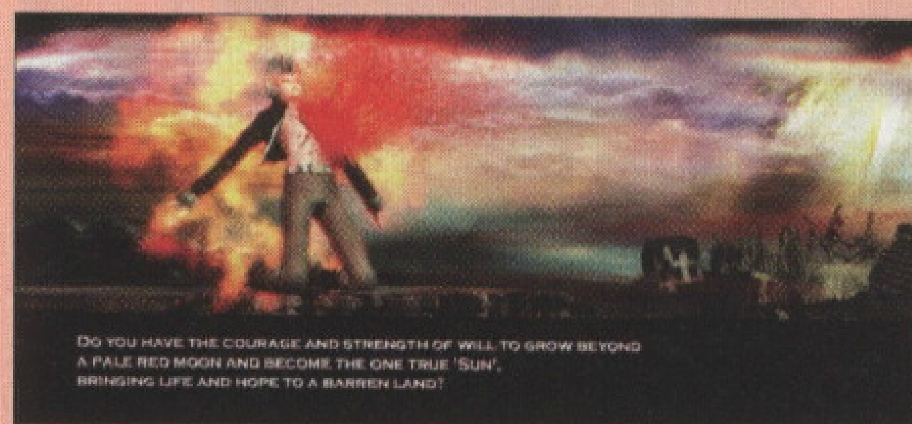
在《红月Ⅱ——天空之城》中，游戏版本由3.0升级到了3.32，对应游戏版本的升级，《红月Ⅱ》的世界中各种系统设定也进行了全面的变更，其中数“自由军”的调整最大。税率的多少直接关系到一支自由军收入水平，而收入的多少又会影响到整个军队的总体实力。在《红月Ⅱ》中拥有商店的自由军税率由原先的100%下调到50%，而拥有自由军秘密基地的队伍所得税率则上调了10%，与此同时自由军基地内出现的物品被改为只能由司令官一人购买。以前，战争结束以后马上可以签约自由军秘密基地和商店，而现在则在24小时内不能变更秘密基地和商店等签约内容。

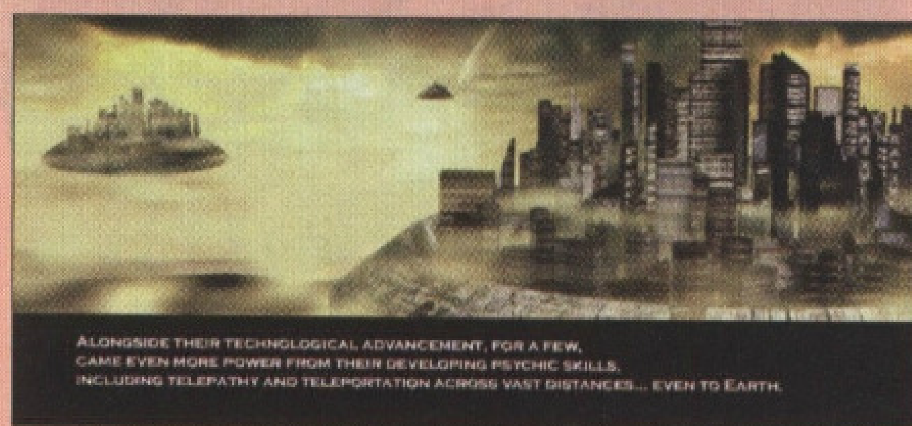
和《红月》以往的游戏版本升级不同，为了让玩家真正感觉到《红月Ⅱ》并非一个单纯的资料篇，自由军的形态和军规也进行了重大调整，新的自由军根据所具条件和实力的不同，被分为四大级别，第一级（Free Agent Army），什么都没有，只有一个自由军名称和标志；第二级（Regular Forces Army），则拥有基地、名称和标志；第三级（Special Forces Army），拥有基地、商店、标志和名称；第四级（Elite Forces Army），拥有自由军系统的全部物品，是游戏中最强的自由军。而且，新自由军的军规规定，成立自由军的司令等级必须在400级以上，名誉值至少要正负400以上，同时还需要有10个发起人（不包括司令），这10个发起人等级都必须在300以上，如果10个发起人都在线上就可立刻成军，如果没有都在线上必须在168个小时内找齐10个发起人方可成军。

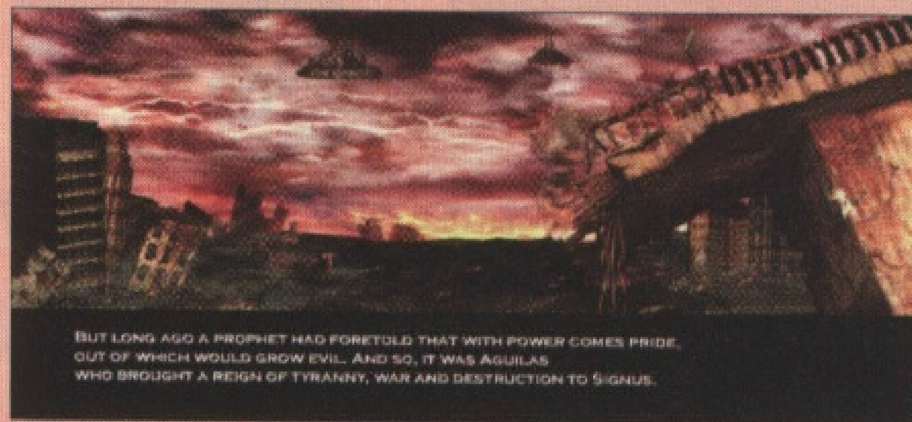
军队系统的改变必然会影响到战争的平衡，为了保持《红月Ⅱ》中自由军战争的平衡，玩家所控制的自由军要进行战争发动，必须在上一场战争结束后48个小时才可以再次宣战，而如果交战的对象跟上一场战争的自由军是同一个，那就必须等120个小时才能再度宣战。

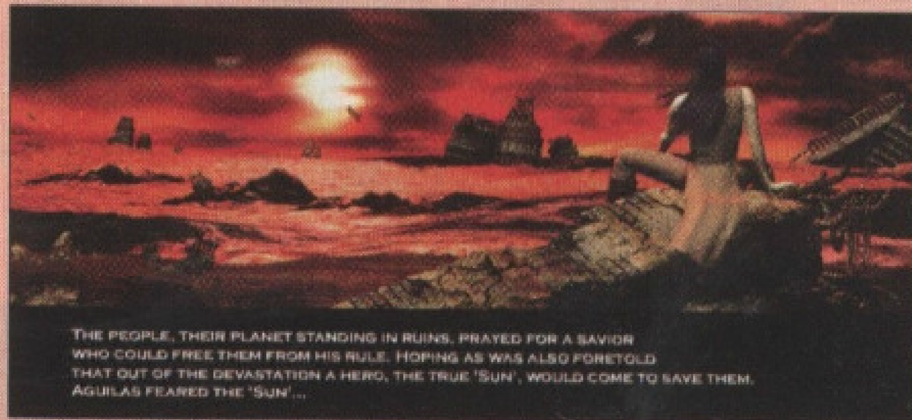
和游戏的名称一样，《红月Ⅱ——天空之城》中，加入了天空之城的地图，作为《红月》世界中最终极的高科技城市，天空之城是漂浮在天空上的圆形城市，因此玩家必须要乘坐宇宙飞船进入。可惜到目前为止，游戏制作公司仍没有公布天空之城内的具体资料。在增加天空之城地图的同时，游戏还对原来世界中的NPC人物进行了添加，锡葛铌斯的医生、银行柜员、商店主人等新的NPC人物出场，同时由于游戏中新增加了锡葛铌斯货币，因此玩家在天空之城中使用这种货币将可买到一些在地球商店中无法买到的物品，为了将天空之城和地球进行区分，400Level以下的物品都会在地球商店中出现，而600Level以上的物品则将出现在天空之城的商店中，想要好的武器与装备，早早向天空之城进发吧。P

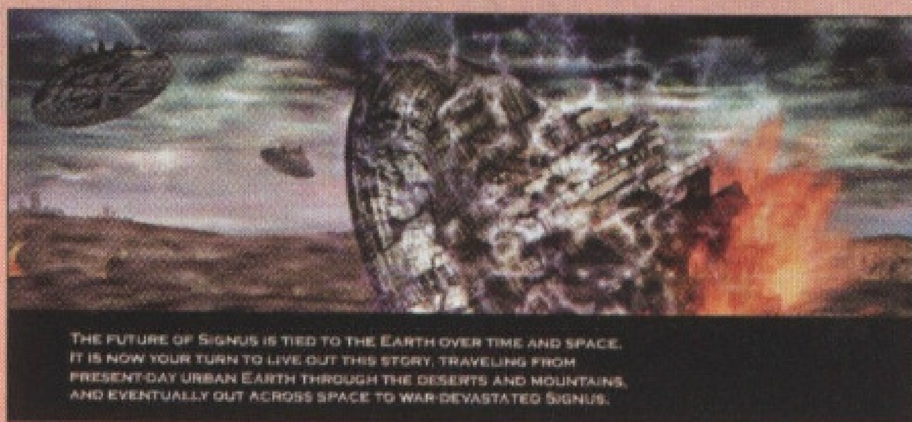












三国大决战



■北京　logo

类型	益智
制作	娱动工场
发行	娱动工场
编辑期待度	♥♥♥♥
人们可能更需要在这种小游戏中得到放松，体味真正的“游戏性”。	







还记得曾经风靡全球的《俄罗斯方块》、在8位“红白机”上极其流行的经典《坦克大战》以及打发时间的经典《极品泡泡龙》吗？这些经典小游戏在我们的成长过程中给我们带来了不计其数的激情与兴奋，多少个白天黑夜，我们迷失在方块的世界里，纵横在坦克的战场上。现在我们又多了一款大餐《三国大决战》，虽然它比不过宏大的角色扮演、刺激的射击、紧张的即时战略等类型游戏的大制作，但小游戏有它独特的魅力——大众化、趣味性和耐玩性。

一看到《三国大决战》这个名字就知道一定和三国有关。确实如此，游戏的画面、人物、地图等要素充分融入了三国时期的风格，以别具一格的方式再现了三国这个特殊的时代。想象一下吧，在《三国大决战》中重温三国时期著名的战场、曾经显赫的八阵图、一战而三分天下的赤壁……在既熟悉又经过全新设计的复杂地图中，玩家要应付敌军的疯狂进攻，还要保护好自家的大本营不被攻破。全新设计的战斗模式给你一种全新的游戏概念，游戏中由玩家来挑选和控制三国的人物坦克，击败敌人的坦克大军，闯过设置的关卡，夺取最后的胜利。别以为电脑是豆腐做的，游戏对电脑的AI做了很高的设定，会主动出手攻击，抢夺你来之不易的宝物，要是一不小心落入圈套，玩家就能感受到曹操身陷华容道时六神无主的境况了！

《三国大决战》有单机版和联网版两种方式。在单机版里可选择单人模式（好像街机上的单打）或双人合作对战电脑模式（好像街机上的双打一样）；联网版可以有两台电脑参与，也是双人合作闯关模式。玩家需要注意，不要放过任何敌方坦克，因为它有可能让你前功尽弃，不打完本关的所有坦克你休想进入下一关。还有重要的一点，击毁敌方一辆坦克后不要马上就跑掉，没准还能拿到宝物呢，当然，要看准了再拿，不然后悔可来不及了。

任何一款杰出的游戏都离不开精美的画面，《三国大决战》也一样，经过制作者在许多细节上的精雕细琢，给玩家展现出一个极具张力的战场。《三国大决战》中的人物造型别致，富有创意，色彩明快，夸张爆笑的人物动画设计及地图中的细节（时不时出现让人冒汗的状况），都会给玩家耳目一新的感觉。另外，游戏的操控极其简单，极易上手，该游戏不仅能够在键盘上操作，还支持手柄。

《三国大决战》就是这样一款游戏，它俏皮、搞笑、绚丽，使玩家完全投入到另一个三国的世界中去，那里没有箭弩、擂石，有的只是——坦克！



三国群侠传

■北京　小娆

类型	角色扮演
制作	河洛工作室
发行	智冠
编辑期待度	♥♥♥♥

这类游戏在国内有许多忠实拥护者，但不包括我。



这是一个时空乱序、神魔乱舞的故事。东汉末年，桃源乡三仙人之一南华老仙预见到三国时代的纷扰乱世，担心天下苍生陷于烽火兵戎，企图将曹操、刘备、孙权三人出现的时间错开，于是用“九龙逆天大法”将时序搅乱。

没想到此举竟将上古魔神刑天从封印中释放出来，一时间魔气蔓延天地之间，时局陷入空前混乱。

不但人间的司马懿、诸葛亮、周瑜等拥有超凡智慧的能人为寻回各国迷失在颠倒时空中的主公费尽心机，连仙界也为此苦恼不已。为恢复人间与仙界的太平，三仙人决定派出一名未来少年前来三国时代，帮助找寻曹操、刘备、孙权，并设法收集太古九鼎，以完成“绍华定天大法”，将三国历史重新归序。这样一来，17岁的现代少年便被无端卷入混乱的三国时空。



游戏加入了组队功能，共有30位大家熟悉的人物可以加入玩家的团队，主要以魏、蜀、吴三国为主，玩家可组建一支最多6人的队伍。当然，要想让那些能人异士加入你的队伍也不是轻而易举的，首先你自己要有过人之处才行。

除了角色扮演的成分外，《三国群侠传》对战斗系统也进行了改良。游戏以“行动时序制”取代了原有的回合战斗系统，这样一来，玩家可以集中火力，有效地削减敌方的战斗力。

在行动时序制中，每个角色的行动次序由速度属性决定，速度快的角色可以多次行动，甚至可连续攻击敌人，而速度慢的角色攻击敌人的机会就会相应减少。

为了凸显每个人物的特色，并让游戏的战斗更具变化，游戏特别设置了超过150种不同的技能，只要玩家使用在战斗中得到的技能点数为自己与队员学习适当的技能，就能将团队的战斗力发挥到极限。同时，由于技能种类的多变性，各玩家即使采用同样的人物，随着技能选修的不同，人物在战斗中也会拥有完全不同的定位。



除了这些技能之外，游戏中设置的“技能装备”系统也很有特色。游戏中的每个人物在战斗中发挥的技能是有限的，玩家必须将学过的技能装备在有限的装备格当中才会发生效用。玩家在组成自己的队伍时，要好好考虑每名队员所装备的技能项目，只有有效合理地安排每名队员的技能才能在战斗中发挥出他们的最大潜能。

奔跑于网络之中

马场大亨Online

■北京 奇迹之钟

类型	网络竞速
制作	新先科技
发行	新先科技
编辑期待度	♥♥♥♥

终日奔跑于网络之中，就像现在人们的生活。









每天都是这样：在街上跟那些NPC为了任务的酬劳讨价还价；在昏暗的迷宫中胡乱地挥剑；好不容易有了一点经验值，却不小心在无人之地被PK！真想忘记这种生活，去过那种没有杀戮与鲜血的生活——比如每天坐在沙发上看赛马，可惜的是我又不在香港……

难道赛马一定要去香港吗？当然不是。只要坐在一台能够上网的电脑前，我们也可以训练我们的马匹，让它们在赛道中尽显奔跑的本能。能够让我们美梦成真的，是一款名为《马场大亨Online》的游戏。

《马场大亨Online》是新先科技集中了《马场大亨》和《马场大亨2000》主创人员在2002年的全新之作，虽是一个以赛马为主的线上游戏，但也含有很大的育成成分在内。

这个世界的环境是参考了香港当地的环境制作的，因此不会出现那些在幻想世界中才有的龙与魔法，进入游戏的第一件事就是为自己在这个网络世界中争取一个合法身份，然后你将得到一匹弱小的马驹，开始你的纵横之旅。

与现实中一样，马匹按脚程分为短途、中途和长途共三种。首先你要决定你的马参加何种比赛，如果想要参加中途比赛，那么就要着重训练“中途拍跳”和“跑步机”这些提高中途属性的项目。

另外，还要注意马的生长周期、体重、疲劳度等属性。最好的赛马是那种“干燥”型的，虽然吃得很多，能够保持训练时的体力，但一匹肥得像小笼包似的马是绝对跑不出好成绩的，因此就要“焗汗”，在保持马匹体力的同时保持体形。训练项目并不难，很容易上手，但因为游戏完全是按照现实中的情况来进行，所以玩家一定要认真地对待游戏中的小马，那种想培养出横跨3种脚程的“无敌赛马”是不可能也是不现实的。

熟悉赛马的人都知道马的“血统”是很重要的，游戏一开始免费给你的小马驹训练到一定程度后就不会有很大的提高。因此培育出自己的良种马是十分重要的。

当你的赛马过了巅峰期后，就可以让它退到二线成为种马。母马会遗传给子马体质、脚程种类和体形，公马的各项属性、颜色和性格也将由子马来继承与体现。当然这也不是绝对的，有时候运气也决定了子马的能力。

有了一匹称心如意的马，下面就要参加比赛了。每5分钟就会有21场比赛，这样无论何时开始游戏，都可以根据自己马匹的状况来参加比赛了。

如果《马场大亨Online》单单只能赛马，那么实在是有违“美梦成真”系列的初衷。因此在游戏中加入了“房屋系统”，有多种豪宅可供玩家“挥霍”赛马赚来的金钱。这个世界里也有游乐场和公园，都是约会的好地点。有钱的你还可以开着跑车穿梭于不同特色的9个区域。作为一个Online游戏，与养马有关的技能设置、完善的拍卖系统和3种不同的聊天模式丝毫不输给其它以完成任务为主的网络游戏。

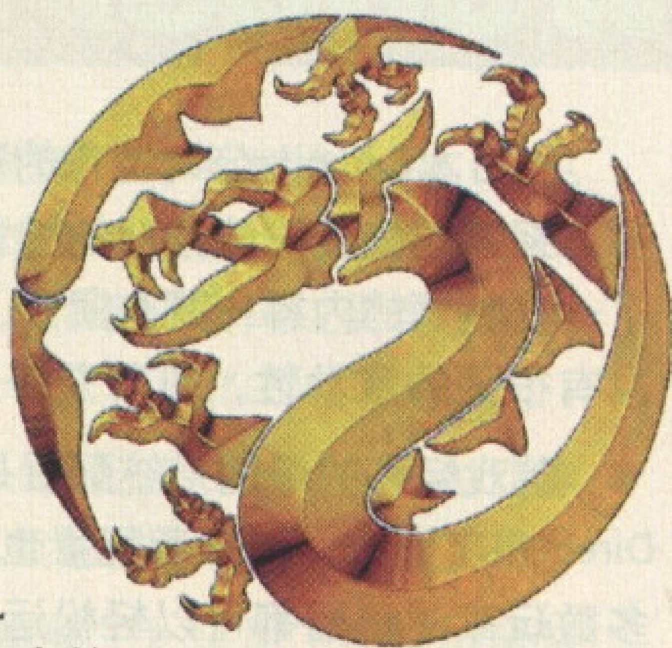
如果你厌倦了无休止的PK，如果你厌烦了阴暗压抑的迷宫，如果你受够了NPC强人所难的任务，那么请你来到这个马场大亨的世界：要么用望远镜看着你亲手培养的爱驹冲过终点，要么和你的爱人坐在一手搭建的爱巢里共话当年，要么在气氛热烈的Club中和别人交流养马的经验……总之，如果你想放松心情，就请跟我一起奔跑在这网络的马场中。

新英雄门

卧虎藏龙

■天津 小天狼星

类型	网络RPG
制作	TEAWOOL
发行	华彩软件
编辑期待度	♥♥♥□□
如果游戏在画面上也像对待武功设计那样用心就好了。	



《新英雄门》是韩国TEAWOOL公司耗时2年时间开发完成的3D武侠网络游戏。该游戏采用了一种崭新的游戏互动关系来拟真世界的构筑。游戏在武功方面的设计下了很大功夫，吸收了中国武术中正、邪、阴、阳几个对立的方面，并将金、木、水、火、土五行之间的相生相克也运用其中。游戏采用捕捉真实人物的动作制作，更强调轻功在武侠人物中的重要性。不知道听到这句话大家是否都有耳熟的感觉：我踏月色而来……不错，在这里你完全可以做到飞檐走壁、踏云而行。

目前在国内推出的版本为《新英雄门——卧虎藏龙》。

在《新英雄门——卧虎藏龙》里，共设计了100余个角色动画、50余种武功，为了让人物动作能在游戏中呈现更突出的风貌，制作公司还特别请来了武术选手并使用动态捕捉器捕捉他们的武术动作来制作角色动画。

《新英雄门——卧虎藏龙》追加了许多在游戏中反映玩家个性的内容，这些内容并不是将战斗的特殊效果多样化，或是将武功的数字延伸就敷衍了事。大多数的线上游戏是将所有玩家当成主角，角色们的关系变成垂直的阶级化，但《新英雄门——卧虎藏龙》不仅如此，它更注重游戏的平衡性。事实上，并不是每个进入线上游戏的玩家都希望只有与其他角色之间的战斗（当然好战勇猛的玩家也不少），也有上网聊天交友的玩家。为了满足个人多样化的不同需求，游戏也加入了许多各式各样的内容。

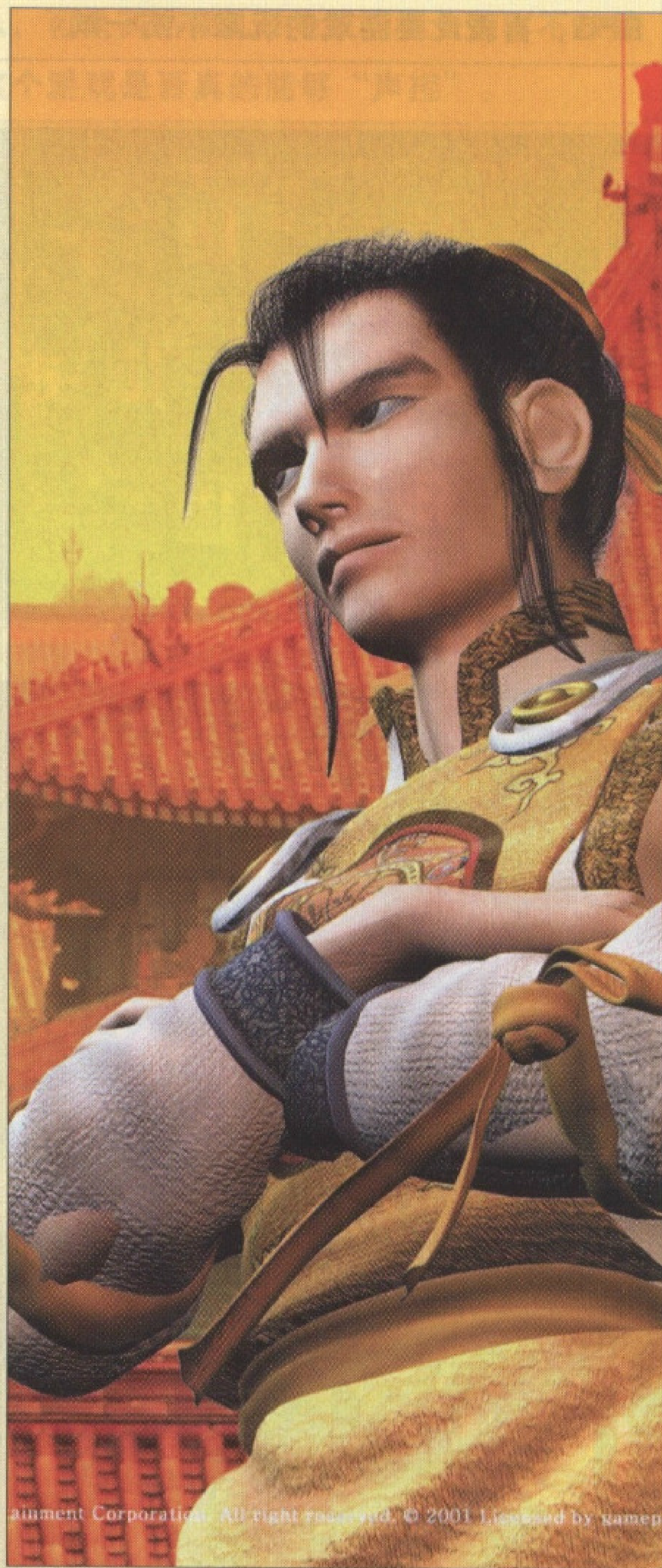
游戏中可以在地图上设计并搭建自己的家，选择自己喜欢的衣服颜色，做出自己想要的道具，不会只单纯地局限在游戏一开始设定的数据，游戏中充满许多无法预测的变量。这样不被固定世界所约束的游戏一定会让玩家们感到充满新鲜感。

游戏的内容多样化，可以说是一款无法区分种类的线上游戏，当然就《新英雄门——卧虎藏龙》的基本形式来说是RPG，但游戏的内容却不仅仅拘泥于RPG。当玩家与玩家间对垒，游戏就变成了3D格斗游戏的大型电玩形式；而门派或各具特征集团之间的战斗就变成重视战略性的实时战略游戏；建立家园时就成了建筑仿真游戏。除此之外，游戏内容还有各式各样的种类，如动作、冒险、经营仿真……

《新英雄门——卧虎藏龙》定义在以武侠为题材，却以日常真实生活为着眼点开发的游戏，不过仍然无法将现实中所存在的事物全部完整表现出来。但在游戏虚构的领域来说，已经将真实生活表现得相当彻底了。

在虚拟世界中留下拥有真实个性的独特分身游戏，这就是《新英雄门——卧虎藏龙》所追求的。

"Start your new life on the world of heroes!" P








时空魔域
Wander Wonder

■北京　三振出局

类型	动作类角色扮演
制作	Compile
发行	新天地互动多媒体
编辑期待度	♥♥♥

该作被称为难得一见的正统日式动作RPG，喜爱此类游戏的玩家不妨一试。





由日本Compile公司制作的这款《时空魔域》，既具有《永远的伊苏》系列的角色扮演游戏的特色，同时为喜爱动作类游戏的玩家设计了一些新颖的内容；既有紧张、吸人的故事情节，又在空间和动作上具有很强的互动性，可算是一款独特的游戏作品。

游戏标注的最低系统配置是奔腾100、16MB内存、120M硬盘以及Direct兼容显卡，而推荐配置也不过是奔腾166、32MB内存，相信绝大多数玩家的机器都可以轻松运行。

《时空魔域》是一款非常注重以技巧取胜的游戏。在这里，你所遇到的BOSS可并不是有头无脑的肉盾型魔头了，要想单纯靠拼血来击败他们可行不通，一定要利用其行为模式上的弱点予以强有力的攻击才能顺利过关。记住，技巧在这里是十分重要的，不要再像李逵似的死打死拼了，连黑社会也知道要改变策略，万事要靠头脑，所以三思而后行吧。

笔者最欣赏的一点就是，在《时空魔域》中，不需要花大量的时间去升级，虽然它也拥有升级系统，但那只不过是为了增加玩家的血量与魔力而设定的，如果不能抓住敌人技巧上的弱点，即使你的级别再高也一样会惨死在魔爪之下。当然了，升级以后玩家也会得到相应的数值，但对于战斗方面的帮助并不是很大。

在游戏中，制作者为我们提供了游戏手柄（Gamepad）与键盘的操作方式，玩家可根据自己不同的习惯来使用。应该说，这些指令还是比较简单易用的，只要详细看过说明书，应该很容易就可上手。

笔者建议玩家使用游戏手柄（Gamepad）来进行游戏，操控角色的灵活度会比键盘好得多。当遇到一些设有机关的通道时，玩家必须在最短的时间内做出一系列的动作，这时你就能发现这两个操作方法的明显差距了。



游戏的画面以鲜艳简洁为主，音乐方面也还算不错。整个游戏处处都尽量体现制作者希望减少复杂的故事剧情而让玩家更多地体味游戏趣味性的苦心。

声控麻将王

■北京　朱薇琼

类型	益智
制作	光谱资讯
发行	光谱资讯
编辑期待度	

我曾经听说过有种东西可以靠发声来进行录入，可是其结果几乎令发声者失声，不知道这个游戏是否真的能够“声控”。



随着麻将走向体育竞技项目，它也渐渐为更多的游戏迷们作为娱乐的项目之一。不过，你有没有试过面对电脑大声叫出“我和了”时的感觉呢？

呵呵，《声控麻将王》就可以让你过足这种真实感觉的瘾。

《声控麻将王》采用了智慧型语音系统，这也是国内第一款运用该系统的麻将游戏。不知道各位玩家有没有面对电脑麻将感觉缺乏互动性、真实感的感受呢？现在只要装上游戏附赠的耳机式麦克风说出你想要进行的摸牌、吃牌、碰牌、杠及和牌等动作，游戏就会自动运行。这样一来不仅增加了游戏的趣味性、互动性，更令玩家像与真人对战一样，体会到同类游戏从未带来的真实感受。

这款游戏打破了以往PC游戏只能坐在电脑跟前玩的传统，它所附赠的超强高感度集音耳机麦克风，让玩家可以想怎么玩就怎么玩，坐着、站着甚至是躺在床上也可以，真正做到让玩家随心所欲。

有没有玩家想通过这个了解一下自己的水平？没问题，游戏特别设置了能力指标走势图，从这里你可以看到自己一步步从“猪头”走向“大师”。同时，游戏还提供了由“放炮排行榜”到“大牌排行榜”等多项记录，在“放炮排行榜”中记录着玩家放炮的总次数及排名；而“大牌排行榜”就是所和牌的次数及排名位置，虽然这种感觉有点像小学时班级公告栏时的小红旗，不过好在这里没有家长参观。

游戏的人物造型也很生动有趣，整体风格比较鲜明活泼，每个角色都具有丰富的表情，他们会随着战况的变化而做出不同的表情，是不是让这个游戏显得更加真实有趣了呢？

最让我高兴的是，在游戏中设有一个“秘技贩卖机”，这里面可全是好东西啊，贮存着五花八门的秘技，只要你拿得出来银子，就可以挑选“四朵花”、“清一色”、“大三元”、“大四喜”等秘技，哈哈，这些秘技可是你克敌制胜的关键呢。











魔兽争霸III

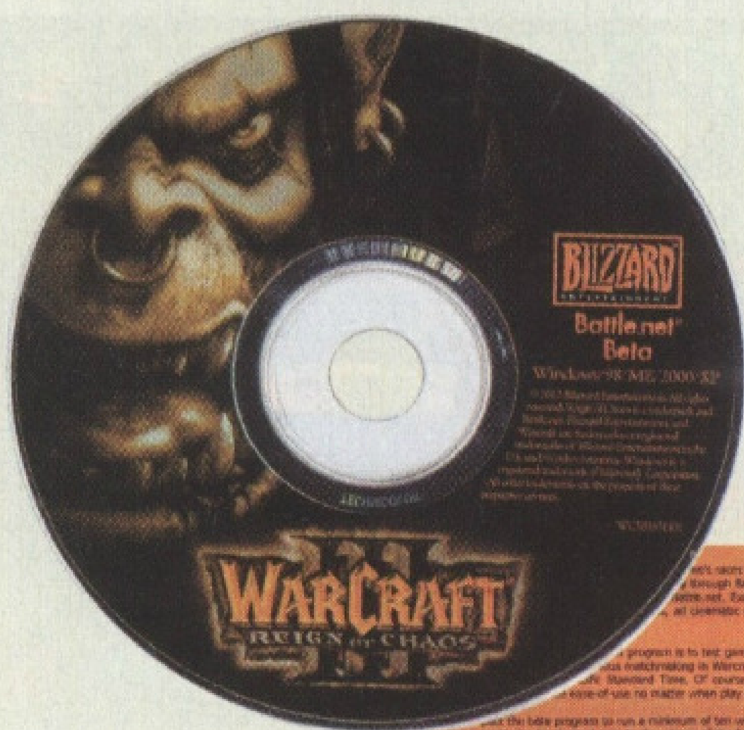
混沌王朝



抢先测试体验

类型	即时战略
制作	Blizzard
发行	奥美电子
编辑期待度	♥♥♥♥♥

怀着激动和兴奋的心情，我们拿到了企盼已久的《魔兽争霸Ⅲ》测试CD-KEY，虽然只是一个针对美国和加拿大地区的小范围Beta版，但我们却已经被它的巨大魅力深深吸引。《星际争霸》之后4年苦苦的等待终于有了结果。下面就请和我们一起，进入这迷人的“魔兽”世界。



Your Warcraft® III: Reign of Chaos™ Beta CD Key is:

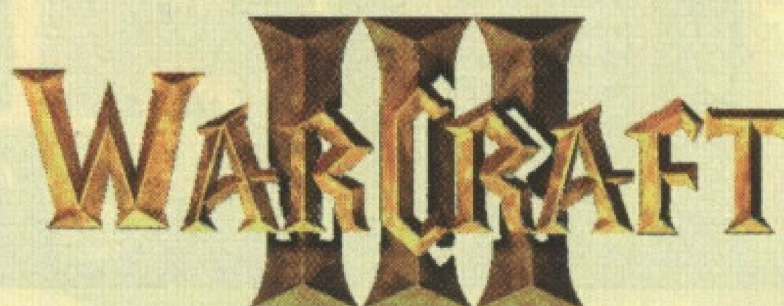
DO NOT GIVE YOUR CD KEY TO ANYONE. PUT THIS CD KEY IN A SAFE LOCATION.
THE CD KEY IS REQUIRED IF YOU EVER NEED TO REINSTALL.
BLIZZARD EMPLOYEES WILL NOT ASK YOU FOR THIS NUMBER.

本刊获得的Blizzard官方测试授权书及测试光盘。

【进入瑰丽神奇的魔兽世界】

在激昂的音乐中，游戏的选单画面就已先声夺人。人族的城堡犹如沉睡在朦胧的星光中；淡淡的云雾犹如水中的尘埃，在月色下缓缓飘移；披挂整齐的武士在城头挥舞着长剑，大战在即的紧张气氛被渲染得淋漓尽致。当你进入战网界面时，你会发现《魔兽争霸III》的战网将不再像原来那样死板，背景中被夕阳映红的彤云翻滚而来，更显得气势磅礴。

在选择地图时，我们发现了一个熟悉的名字——“The Lost Temple”。看来，Blizzard也想给那些星际玩家们一些怀旧的感觉。由于笔者对邪恶种族的“恶趣味”，毫不犹豫地选择了The Undead——不死族，同时我们也迫切地想看到这些新种族的特点。当我真正遨游在魔兽的世界中，只想给那些看过开发中的《魔兽争霸III》图片的玩家们一句忠告，忘掉那些截图吧，它们根本不足以展示《魔兽争霸III》图像效果之万一。在Blizzard美工的精心绘制下，每个单位的动作都那么流畅自然，每个兵种都别具特色。巨大的骨龙在空中振翅高飞，口中喷出的冻气能让被它伤害到的单位丧失移动力；低级的食尸鬼不停地穿梭于树林和基地之间运送着木材，被木材压弯的腰似乎告诉我们，它们早已麻木于身为奴隶的命运；面目狰狞的女妖在地面上缓缓漂移，周身笼罩于淡紫色的雾气中……在细微的地方同样也能看出Blizzard美工的深厚功力，地面部队穿越河流时荡起的片片涟漪；清晨笼罩在水面上的蒙蒙雾气；昼夜的更替变化——都表现得淋漓尽致。

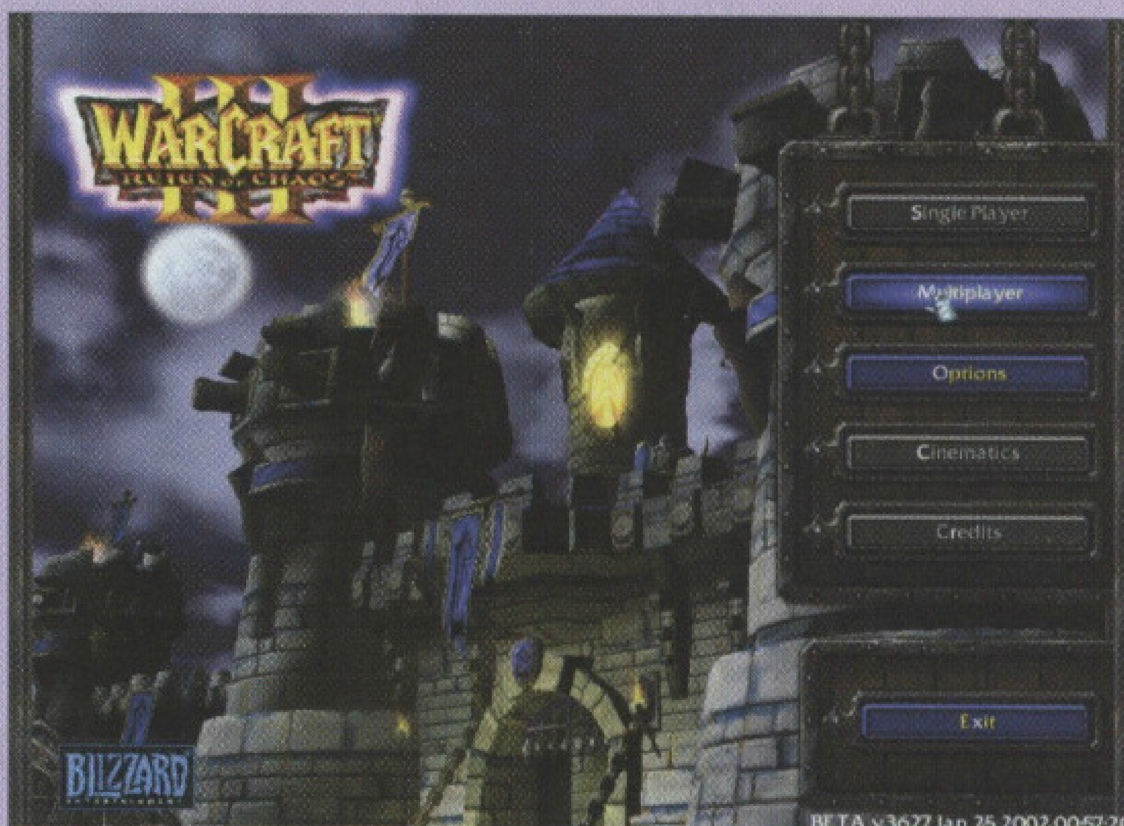


【即时战略与角色扮演类型的完美融合】

由于在游戏先期的宣传中，都特别强调《魔兽争霸III》引入了全新的“英雄”概念，因此，在测试中，英雄也是笔者特别关注的设定之一。在测试中，四大种族都各自有3名英雄可召唤出场。玩家可以在自己的主基地中召唤英雄，每个英雄都具有超酷的外形和强悍的能力。与传统即时战略游戏不同的是，游戏中的英雄可以通过杀死敌人获得经验值从而提升等级，每升一级他们就会获得1点技能点数，你可以把点数分配在自己喜爱的技能上，每个技能最高可达3级。以不死族的死亡骑士——Lord Darkhollow为例，他拥有3种特殊能力：能从尸体中召唤部队的Animate Dead、可以恢复己方单位生命值或杀伤对手的Death Coil和通过牺牲己方单位来获得额外护盾的Death Pact。由于技能点数有限，如何取舍就要看玩家自己了。你无需过于担心自己苦心培养的英雄会轻易死去，英雄不但能自己恢复体力和魔法值，每个种族还有类似墓地的地方用以召回英雄的灵魂并将其复活，复活之后的英雄会保有原来的装备和经验值。当然，等级越高的英雄复活的费用也就越高，不过英雄在战斗中的作用至关重要，所以为他们花点钱还是值得的。一个具有强大魔法能力的英雄往往能扭转战局，比如Death Knight的3级复活，可以让处于一片巨大范围内的部队全体复活一段时间，在战斗中当敌人发现刚刚被击倒的单位又站了起来，绝对是他的梦魇。而暗夜精灵族的英雄则可用Nature's Touch来随心所欲地破坏或重生森林，使森林成为己方基地周围一道无形的屏障和进攻的通道。当玩家率领自己的队伍前进时，很难不让人想起曾经在《暗黑破坏神》中率队前进的场面，因此，如果说传统即时战略游戏强调的是大兵团的作战，那么《魔兽争霸III》中更像是仿“暗黑”的小队战斗。

《魔兽争霸III》加入了一个称为Unkeep——维修费的概念，当你的战斗单位低于30人时，维修费用为0；当你的战斗单位在30至60人之间，你依然每次能采集到10单位的金子，将有30%用于部队的维修，也就是说能用于发展的金子只有采集到的70%；而当你的人口上限超过60，你的可用资金就变为采集量的40%。维修费的出现大大改变了整体的作战思想。由于《魔兽争霸III》中大部分单位都要占据2个以上的人口上限，加上游戏途中还能招募到中立的士兵，如果你一味地在前期穷兵黩武，会迅速进入30单位以上的Low Unkeep阶段，从而大大降低资源的利用率，将为你后期的发展带来巨大的影响，这从一定限度上限制了Rush的出现。

在《魔兽争霸III》中，初期少量的农民就可以保证资源的采集，所以战略和战术才是你需要关注的重点。由于人口上限仅有90，使得“某某海”的情况很少出现，更多的时候你控制的是一支由多个兵种组合而成的小分队。《魔兽争霸III》在控制上为我们提供了很多便利，魔法部队的魔法可自动使用，比



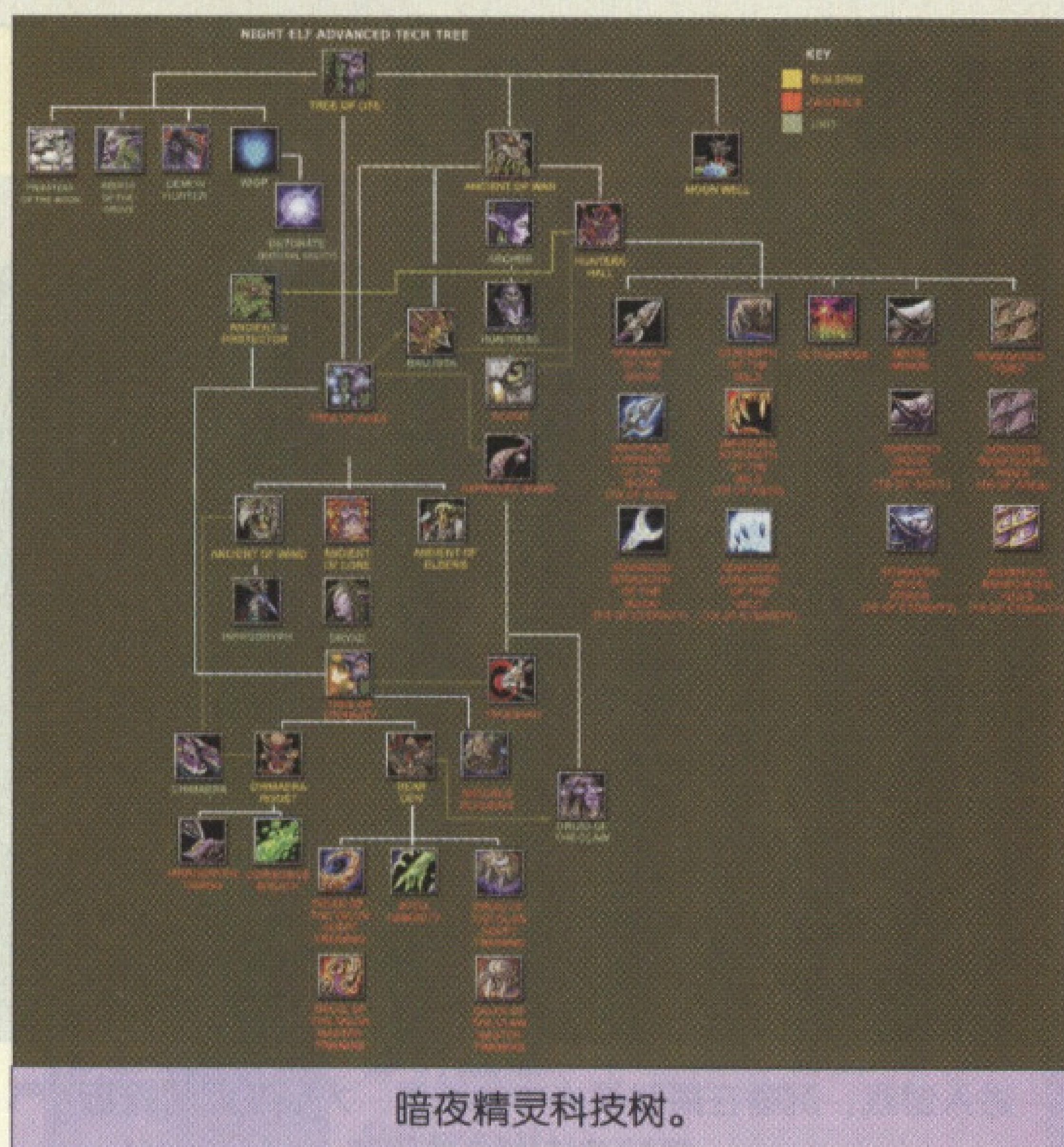
进入游戏，沉睡在朦胧星光中的城堡，大战在即前的紧张气氛被渲染得淋漓尽致。



联接Battle.net，选择地图——lost Temple，星际玩家是不是很熟悉？



暗夜精灵的女射手快攻让我第一次进入游戏就吃了大亏。

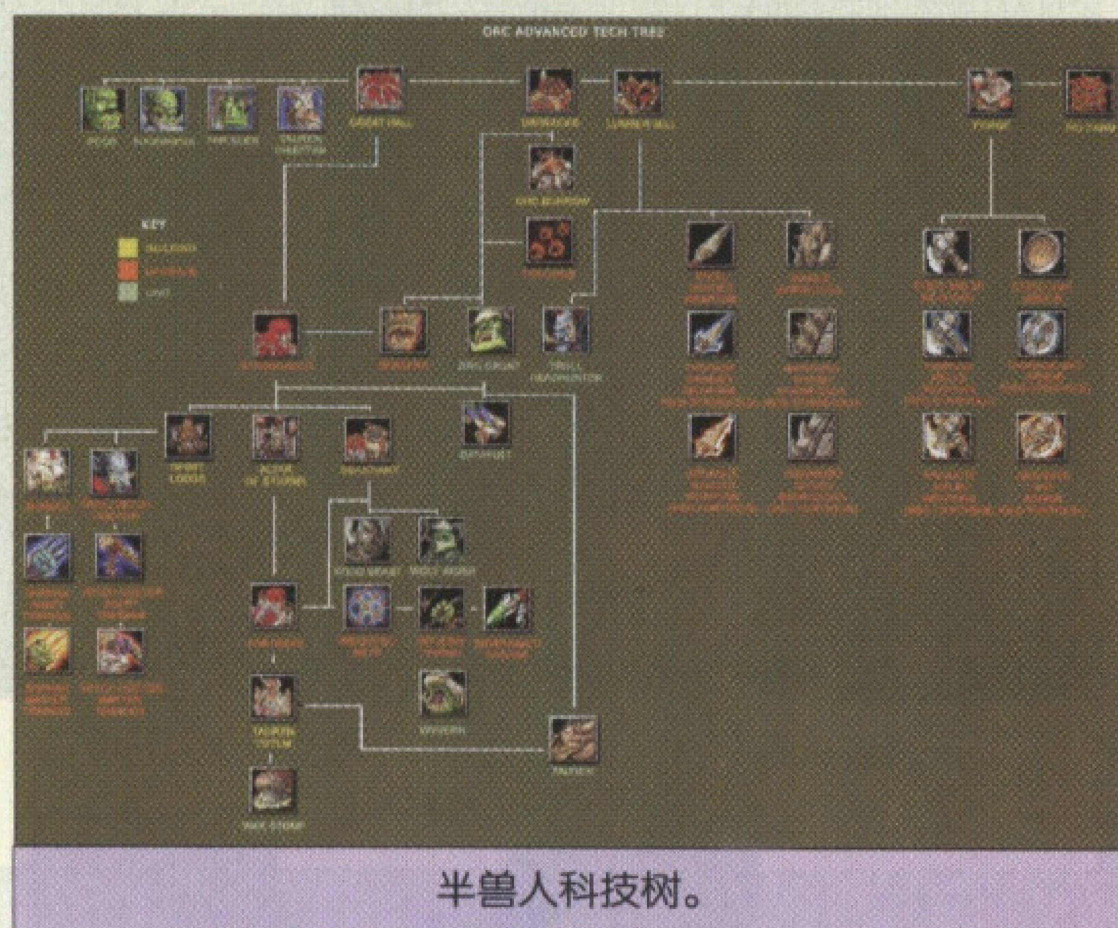

暗夜精灵科技树。

如不死族的男巫拥有从死尸中召唤骷髅兵为自己作战的能力，你只需在战斗之前点击这个法术的图标，在今后的战斗中只要男巫一发现身边有尸体就会立刻使用亡灵术召唤骷髅兵，直至法术力耗光为止。

NPC是以往的即时战略中从来没有出现过的，在游戏中他们守护着各种资源和中立建筑。种类包括体形硕大的火龙、魔法免疫的石巨人、数量众多的狼人等，你只需把鼠标移动到它们头上，就能清楚地看到其攻防、生命值、等级等，这些数据可作为参考，让你在资源抢夺的过程中减少伤亡。由于大型的金矿通常由等级5以上的NPC看守，强行抢夺会让你损兵折将，所以过早扩张显然不理智。

《魔兽争霸III》把天气的变化引入了战略中，日月的更替不再是一个博人一笑的噱头。在夜晚暗夜精灵将发挥全部的能力，它们将借助黑夜隐藏自己的形体；而人族和兽族只有在白天才能自动恢复生命值。中立的NPC在夜晚通常都会睡着，此时进行偷袭往往会取得事半功倍的效果。选择不同的种族，所采用的战略和进攻的时机也就大不相同。

【博采众长——星际战术+暗黑的物品栏设计】


半兽人科技树。

在测试中，笔者感觉到《魔兽争霸III》引入了大量Blizzard以往游戏的概念。首先，英雄可通过战斗获取装备，杀死等级越高的NPC获得的装备也就越强，将它们消灭后，就可以让自己的英雄将这些物品装备起来，由于英雄身上的物品栏有限，因此怎样利用有限的物品栏装备最需要的宝物道具也就成为《魔兽争霸III》中获取战场胜利的另一关键。你还可以在中立的建筑中购买到各种药水和卷轴。这和《暗黑破坏神》、《英雄无敌》有异曲同工之妙，最奇妙的是每个英雄在出生时都会带一个回城卷轴，一旦英雄处于险境或部队陷入重围，用回城卷轴可以马上回到自己某一个主基地的旁边，这让笔者想起了自己与Diablo对战的场面，每次战斗前都要开个回城的传送门，做好逃跑的准备。为了避免仓促之间找不到自己基地的位置而让英雄枉死，笔者通常都把基地定义为“0”，一旦出现危机可立刻撤离。



被暗夜精灵雇来的巨魔对拆屋特别擅长。

如果你是一个《星际争霸》的爱好者，那你一定会对《魔兽争霸III》倍感亲切。整个《魔兽争霸III》的操作系统和《星际争霸》极为类似，方便的“A”键自动攻击功能；改良的部队集结点设定；编队、扩编、Shift键功能的保留；2种资源的配置——这一切都让熟悉《星际争霸》的玩家能迅速上手。从《魔兽争霸III》的种族设定中，我们也能看到许多《星际争霸》的影子。暗夜精灵族的建筑具有变身功能，它们可变形为巨大的树妖并且拥有强大的攻击和移动能力，这让我想起了《星际争霸》中Terran的建筑；不死族的领地下面有一种叫做“荒芜”的物质，类似《星际争霸》中Zerg的Sunken，不死族也可以通过Ziggurat来拓展“荒芜”的面积，与《星际争霸》不同的是，其他种族也可以把建筑建造在“荒芜”之上。类似《星际争霸》

中Protoss的Probe，不死族的侍僧也通过召唤的方式来修建建筑，你只需确定修建地点，侍僧就可以离开了，要修建的建筑会自己完工。而人族的工人则需要一直工作到建筑完成，不过他们具有修理建筑的能力，这一点酷似《星际争霸》中Terran的SCV。在每个种族中，都拥有具备隐形能力和反隐形的兵种，这大大增加了战术的多样性。

《魔兽争霸III》针对《星际争霸》中混编部队操作复杂的特点加入了“子组”的概念，当你把不同种类单位编在一起时，同类的兵种会自动排列在一起，你只需在画面下方的状态栏中单击某一单位，这一编队中其他同样的单位就会同时以高亮方式显示。而当某个英雄处于一个编队中时，缺省设定是把英雄排在编队的首位，对于施法和调动英雄十分便利。当不同的兵种编成一队时，队伍行进的速度将和速度最慢的单位看齐，这样避免了行军过程中某一兵种掉队而造成遭遇战对抗性降低的局面发生。当然你也不要把速度相差过多的兵种整合在一起，这会降低你部队的使用效率——部队的速度可以从其状态栏中清楚地看到。

无论是游戏结束之后的分数显示，还是游戏过程中的快捷键设定，都给人一种似曾相识的感觉，可能是Blizzard不想让大家那么快就忘记《星际争霸》的辉煌吧。就连《星际争霸》中Save Replay的功能都得以沿用。虽然这项功能在Beta版中还未开启，但在《魔兽争霸III》中保留经典的战役已不是梦想。


金矿是游戏中最重要的资源，因此要在第一座金矿没有开采完之前，就占领第2座金矿保证资金的充裕。


黄昏时分的气氛让人不由得感到些诡异。

【平衡性仍需要调整】

由于只是测试版本，兵种的平衡性还处在调试当中，但就目前情况看，4个种族均衡性仍需调整。在连接Battle.net的初期，按照习惯笔者曾将人类作为自己的选择，但随后却发现由于游戏设定数值的问题，人类是当前Beta版中最弱的一个种族。尽管和半兽人一样，科技树的升级较容易，在第二级主基地上就可以制造大部分兵种，但过多的食物单位占用和价格高昂的高等级兵种，除非能坚持到后期，否则根本没有出头之日，而在其中三族疯狂采用快攻的打法下，用人类扛住对手实在困难。相对于人类的弱小，《魔兽争霸III》的暗夜精灵则有些过分强大，暗夜精灵显然在前期具有优势，他们的步兵几乎都是远程兵种，在前期抢夺中立建筑和资源的战斗中更具威力。他们个个都是出色的射手，在夜晚利用天生的隐形能力隐藏在树林中偷袭对方的农民是笔者常用的战术之一。虽然暗夜精灵的科技树升级最为严格，每一个建筑必须将其前一个建筑建造完成才能建造下一个，但初期就可以生产女射手，女射手除了价格为225个金、30个树、3个食物单位而略显昂贵外，几乎没有什么可抱怨的，并且不知是否游戏的Bug，女射手竟然还可以隔着树林进行攻击，而玩家的部队要想还击，必须绕过树林才行，到那时女射手早跑了。因此在当前的Beta版中如果拥有一队女射手加上一个英雄，那几乎是稳操胜券，而很多擅长快攻的玩家甚至只带上4个女射手就开始去抄对手的家了。通常前期一个4～5名射手组成的小分队就能给敌人的经济以沉重打击。不死族是相对强调魔法的种族，他们的资源采集和建筑都非常便利，但是肉搏兵种普遍脆弱，而终极兵种——骨龙则是目前最强的空军，整体来看这是一个发展型的


是不是从暗夜精灵的身上发现了些星际中虫族的影子。


如果不是因为建筑物不同，这简直就是星际的翻版。

种族。兽人和人类是相对中规中矩的种族，他们的远程部队和肉搏部队都具有不错的攻防，在一定程度上弥补了空军缺乏的不利因素。《魔兽争霸III》的每个种族都有着庞大的科技树，诸多的魔法科技让人眼花缭乱。《魔兽争霸III》攀爬科技的速度还是很快的，你只需建造兵营就可以把基地升级，在第二级时你就可以建造大部分部队了，而战斗往往也是在这时候展开的。与《星际争霸》一样，在游戏中首要考虑的是速度和射程的升级，其次才是部队的攻防。由于《魔兽争霸III》中大量单一兵种进攻的情况并不多见，所以升级攻防的意义也就不是那么明显了。

除了最强悍的暗夜精灵，同样是新增兵种的不死族也非常强悍，由于死灵法师可将自己和对手死掉的士兵召唤为骷髅战士，如果不是因为普通兵种走得太慢而经常会让自己的英雄冲得太前而陷入包围，暗夜精灵恐怕都不是对手，而且不知是不是受同门旗下《暗黑破坏神》的影响，不死族还会用尸爆和食尸补血，幸好后者在最新的游戏更新中被取消掉了。由此我们也可以发现，整个游戏中，种族的强弱排列变成了：暗夜精灵＞不死族＞半兽人＞人类，《魔兽争霸》系列中一贯的主角人类与半兽人反成为了最弱的种族，唯一让人还不太失望的是，这仅仅只是测试，属性数值仍然在继续调整。



游戏中白天和黑夜、天气的变化都有明确的区分。


有生之年，狭路相逢，终不能幸免——众者胜。：）


兽族的英雄究极魔法师利用魔法能量召唤一个水元素单位，近距离进攻自己的敌人。


兽族空军兵种与体形硕大的火龙之间的对抗。

【系统需求和Bug】

笔者用于测试的机器是PIII 500／256MB内存／Geforce2 Pro 64MB的显卡。在这样的配置下，《魔兽争霸III》显示出了极佳的流畅性，即使打开全部特效，把分辨率调到1024×768的32位真彩色，画面也没有丝毫停顿。由于笔者获得的测试CD-KEY需要连接到北美的Battle.net，所以当联网作战时，只有在同屏内单位过多时才会显出少许的延迟，但这并不会影响到游戏的乐趣。由于这只是面向5000人的测试版，所以游戏中还存在着细微的Bug，比如有时正在采集木材和金矿的农民会莫名其妙地停止工作；发现敌人部队之后点“A”键会偶尔出现己方单位不主动攻击的情况，但凭着对Blizzard一贯严谨负责态度的信任，我们深信这些Bug都不会出现在不久的正式版中。

《魔兽争霸III》给我们带来的新鲜事物实在太多，就像饱受饥荒的难民突然盼到望眼欲穿的大餐一样，还无法相信《魔兽争霸III》就这么出现在自己眼前。在此由于篇幅的关系笔者无法一一列举其优点，就让我们静静地等待《魔兽争霸III》正式版的出现；就让我们静静地等待，一个新的即时战略时代的来临。

（在此，我们特别感谢此次参与测试的北京张宇和云南罗云为本刊提供相关资讯。） P



盼望多年的游戏终于自DC移植到PC上来了。最早看到《格兰蒂亚》是在1997年世嘉土星主机上，开发期间不怎么起眼的游戏竟然大卖特卖，开发商Game Arts和Sony公司合作随后又于1999年发行了用于PS主机的版本。业界也将此游戏看成可以与同期史克威尔大作《最终幻想Ⅵ》相媲美的RPG巨作。即使今日看来，《格兰蒂亚》依旧在很多方面胜于2000年8月在DC主机上推出的续作。《格兰蒂亚Ⅱ》的推出标志着Game Arts发展的高峰，它带来了如潮的好评和可观的销量，甚至带动了DC主机销量的上升。自然而然，移植到PC上的游戏简体中文版也就成为万千“格迷”们的期待，但游戏究竟成败几何呢？

格兰蒂亚Ⅱ
——光芒的消失源自移植？

■湖南 历文、陕西 卜鸿儒

进入游戏，“完全”移植的开场动画就让笔者不由得皱眉头，满屏马赛克一样的显示效果不敢让人恭维。正式开始游戏后，画面表现露出了大作的原本面貌，精致细腻的3D场景向你展现了唯美的幻想世界，树林溪流、教堂民居，画面中的景物塑造得各具特色（由于兼容性的问题，某些情况下画面可能会出现白屏现象）。勇敢的男主角里特带着他的神鹰斯盖，与漂亮的少女艾蕾娜不期而遇，展开了这段波澜壮阔的冒险旅程。人物角色采用Q版造型，样子都很可爱，表情十分生动，唯一不足的是人物阴影的效果太过蹩脚，每个人都好像拖着一个不完整的椭圆黑块。画面分室内和室外两类，切换的速度一般，室内场景有时会出现停滞感。《格兰蒂亚Ⅱ》最吸引人的就是故事性强，剧情设计得曲折幽深，扣人心弦，游戏的主体部分完美结合了数十段2维动画（尽管移植后动画的效果表现让人失望），让玩游戏有一种看宫崎骏动画片的愉悦感受（尽管两者画风相差甚远）。游戏令人上瘾，上手后就难以停止下来，这又有一种读小说的感觉，大家都想尽快看到小说的结尾。值得注意的是，游戏的结尾不是大家想象中的里特跟两个漂亮MM幸福生活在一起的样板式大团圆结局，而是一个意味深长的分道扬镳剧情，这究竟是为下一代作品的诞生埋下伏笔，还是深刻领悟到略带悲凉色彩的故事其实才是最永恒的主题呢？



虽然移植的游戏对原作的画面色彩能够保持“原汁原味”，但字幕效果实在不敢恭维。



游戏中的战斗系统设计得非常完善合理。

丰富细化的战斗系统值得夸耀

战斗系统是游戏最值得夸耀的设计之一，由于不是那种令人厌恶的踩地雷方式，所有的敌人都是可见的，因此你可以自由选择和敌人决一死战还是避开敌人，直奔目的地。后者虽然省事，但是也会延误你的等级提升。当然，也可以根据这一特性来绕到敌人后面打它个出其不意！与“最终幻想”

的3人制不同，我方每次战斗可以有4位战士参战。当玩家进入战斗场景时，画面将显示我方队员的HP（生命）、MP（魔法值）、SP（必杀技），而最下面一条就是IP Gage，它决定着交战双方的攻击先后顺序，它分为“Wait”、“Com”、“Act”三部分。当角色进入“COM”时，我们就可以进行下一轮攻击的命令了，攻击命令又细为“连击”、“中止攻击”、“魔法特技”、“道具使用”、“防御”、“回避”、“逃走”和“作战”8种，玩家可以根据当时需要来进行最为详尽的作战分配。另外，由于游戏为玩家提供了8种不同的作战AI，因此有选择地进行自动战斗之类也为玩家带来了方便。

此外，在移动画面的右上角有一个用来指示前进方向的指南针，玩家在作相应设定后可以在指南针上得到指示，从而避免了四处乱窜的RPG游戏通病，使得你可以将精力更好地集中在游戏的故事主脉上，这也是一项很贴心的设计。在战斗过程中，主角的战斗动作由画面下方的标尺状气力计控制，两次动作之间你只能等待，攻击有普通攻击、组合攻击、魔法攻击、物品攻击等，其中的魔法攻击有着特别漂亮炫目的画面表现，必杀技也是华丽多变，引人入胜。尤其是多人混战时的画面，真是魄力十足，叹为观止。而要使出这些魔法攻击，主角必须在旅程中经过艰苦的修炼和学习，这些魔法和必杀技不但要求角色有相当程度的熟练度，还需要持有特殊对应的魔石和装备，这就提示我们在每次战斗的经验值以及日常移动中寻获的各种宝物有着非同一般的重要性。游戏中魔法的属性分为8种：火、风、水、土、雷、雪、森林和爆裂，每种魔法属性没有特别相克之处，但也有各自不同的效果和特性。角色的魔法靠一种叫做“魔法蛋”（Mana Egg）的东西来学会，游戏中一共提供了18种不同属性的魔法蛋，而每一个角色则只可以携带一个魔法蛋。这个和“最终幻想”中的手镯和项链上装魔法宝石的设定相似，玩家需要注意各个魔法之间的相互搭配和整队人马的实力均衡。而每位角色也是随着各自拥有的魔法蛋对应属性承受能力有强弱之分。而且每一种魔法都辅以绚丽的出招，让人看得欲罢不能。

细节的设定呈现出大作的风范

移植到PC上的作品保留了顺畅体贴的操控性，这方面厂商做得很到位。因为游戏中并没有平常RPG中非常详细的职业规定，所以该角色是何种职业完全靠玩家来支配，玩家可根据需要分配数值在不同人的不同的魔法和特技上，当点数全满时，那个角色将会把那种技能和魔法发挥极致。此外，游戏中还有一项对“Skill”的设定，玩家需要找到“Skill Book”来提升那项技能，Skill并非对角色的攻击或是防御起到直接作用，而是从其它方面提升角色能力。现在很多大型RPG游戏都在本身的游戏中加入不少好玩的小游戏，像《最终幻想Ⅷ》中迷人的陆行鸟和卡片游戏，而《格兰蒂亚Ⅱ》中也有相似的小游戏和小机关！玩家可以不时地遇到诸如比手力、取核桃之类的小游戏，假如你的成绩很好，还可以得到相应的奖品或装备，这些设定充分展示了一个游戏大作如何在细微枝节上也精益求精。

游戏的音乐是另一个出色的部分，婉转而美妙，是日式RPG游戏中数一数二的配乐。配合剧情，让你更加享受到游戏的快乐。而游戏中的分支情节也十分丰富，场景中的人物几乎都可以上前攀谈，而且随着形势的不同，人物的对话也有相应的变化，仔细体会这些细节会有很多的乐趣，也会体会到开发者的良苦用心。我们着重要指出的是，《格兰蒂亚Ⅱ》在做好了一个RPG游戏的各大要素以外，它把最重要的地方——游戏性，完美地表现了出来，而这也正是


里特抱着失去意识的艾蕾娜沿着绳索逃出加尔米亚塔。



打倒敌人后可获得经验值与魔法点。玩家可将魔法点分配在必杀技、特技与魔法上。每个招式最多可以加到5星。


卡波村旅馆对面的装备店里，可以学习关于战斗操作方面的常识，对玩家很有帮助。



游戏中的场景切换地图，可以很方便地在几个地点之间往返。

游戏原作为什么成功的关键！

汉化移植所引发出的思考

除游戏本身之外，在游戏的正式版上市后，所引发的激烈批评和热烈的争论让《格兰蒂亚Ⅱ》事件变得更为引人注目，笔者手中的这套正版游戏汉化自韩文版本，保留了韩语的语音，尽管当前“哈韩”风潮超越了“哈日”，但这一点马上受到为数众多玩家（特别是在DC上爆机多次的狂热“格迷”）的激烈批评：他们强烈要求保留原有的日语语音。游戏厂商的网站上马上提供了不很完善的日语语音补丁下载。姑且不论这日语、韩语有几个能够听懂，说谁比谁声音好听更是勉强，不可否认的是，这个争执的过程显然包涵了部分玩家的情绪化因素。和语音相辉映的是中文字幕的问题，汉化厂商的工作失误渐渐在此凸现。首先是文字的翻译问题，许多成段的中文让中国人竟然摸不着头脑，看不出所以然来，一些地方甚至像读后现代主义的诗歌，不知所云。笔者的感受是：这似乎是电脑翻译软件的杰作！以至于还有传闻说开发小组翻译人手不足。其次是中文的显示问题，选择的字体不好看，很多地方还出现了乱码，让人好不恼怒。游戏的速度慢也让笔者感到缺憾，要知道DC每秒才800万多边形的处理能力，而今天我们的GeForce哪个不超过1000万？可还是有严重的跳帧现象，据说这与战斗时的演算方法有关。另外，由于许多购买正版《格兰蒂亚Ⅱ》的用户也都是当年对游戏机上的剧情已经了然与胸的老玩家，因此，在主角必败情节中，玩家角色战斗失败后游戏却显示“Game Over”再退出，这无疑是对所有“格Ⅱ”迷的一种嘲弄。此外一些严重的BUG也让人难以忍受：无故跳出游戏、对手柄支持不好，这都让人感到游戏有仓促上市之嫌，汉化的严谨程度不能令人满意。

以在DC上对其有完美感受的玩家眼光来看，这个汉化版本有着太多的毛病，对此，游戏厂商的责任难以推卸。与Game Arts投资了1500万美金、花费了3年的时间才制作完成的原版本相比，这好像是一个小作坊中仓促赶工制成的半成品，泯灭了大作原有的光芒。而以一种透过表象看本质的超然视角来看这个游戏，它还是能够体现出其超一流日式RPG大作的风采。热情的玩家朋友，让我们把目光放远一点，希望下一次大家能够玩到完美的《格兰蒂亚Xtreme》中文版，希望不会再是希望泡沫的又一次破灭。 P





游戏采用了存盘点的方式存贮进度。



丰富生动的人物对白刻画了鲜明的人物性格特色。



下载语音及字体显示补丁后，字幕和游戏画面还算差强人意。

总评 78





庞大的剧情以及亮丽的画面、合理的战斗系统都显示出了大作风范。



失败的汉化移植让游戏失去了大作应有的光芒。

制作	Game Arts	发行	上海依星
载体	CD×4	类型	角色扮演
语言	中文	环境	Win9x/Me/2000

画面	音响	操作	娱乐	剧情
7	8.5	7.5	8	9



三国群英传Ⅲ

■晶合实验室 蓝星

不论怎么说，一款游戏在推出之前能让玩家翘首以待都是件非常不易的事。虽然等待的结果有好有坏，但玩家们在赞赏或斥责之后，还会义无返顾地等待下一款游戏的推出，可爱的玩家群体，我们还有什么好说的呢？《三国群英传Ⅲ》就是这样一款游戏，在它推出之前，多少三国游戏的爱好者们期盼着它的到来。在一代打下良好基础、二代乘势前进的大好形势下，第三款游戏的推出却让人在玩后多了几许失望。



亮丽的画面风格和人物肖像设计比2代更为出色。


2代中畅快的作战方式是最让玩家怀念的。


3代中在作战方式上的设计倒退，受到了广大玩家的指责。

空谈没有什么实际意义，下面对比一下这两代产品（主要是以《三国群英传Ⅱ》来对比一下《三国群英传Ⅲ》的优劣得失）。首先说一下游戏的画面和音响效果，这毕竟是一个游戏的“脸面”。进入游戏的伊始，笔者首先感觉《三国群英传Ⅲ》中人物头像的画风有着较大幅度的改变，虽然还有很多人物的脸谱设计不能让人接受（如张飞、诸葛亮等），但总体感觉比二代漂亮了。笔者一直认为，丑陋、粗糙的脸谱也许是二代最大的弱项。《三国群英传Ⅲ》的战斗画面比二代没有明显的改进，虽然加入了千人对千人的大作战，但也不应该通过降低图像质量来实现。凑近一看，满屏的马赛克，笔者性能优异的显卡此时也发挥不出应有的作用。

《三国群英传Ⅲ》的音响效果也看不出有什么提高，感觉还是老样子，让人很失望。三国游戏，一直是一个制作热点，于1998年推出的《三国群英传》之所以能够走红，我想主要原因是它屏弃了以往三国游戏繁琐的内政治理系统，让玩家可以全身心地投入到激烈的战斗中，连战场上的排兵布阵都没有，一上来就是直接的两军对垒。虽然有很多玩家说其战斗设计是模仿世嘉大作《龙之力量》，但我想同样的设计套上了三国的背景就变得完全不同了。如果说奥汀科技开创了三国游戏的一个新玩法，一点也不为过。

1999年2月推出的《三国群英传Ⅱ》，在一代的基础上又做了很多有益的尝试，人物设定里加了军师技，地点设定里多了关隘的设定，增加了兵种和兵种相克，虽然说并不是每个改变都是成功的，但“三国群英传”系列的体系显得更加完善了，这也让玩家们对于《三国群英传Ⅲ》有了更多的期待。

那么《三国群英传Ⅲ》在游戏综合设定方面都有哪些改变呢？有一条改变是非常明显的，不知玩家们注意到没有。《三国群英传Ⅱ》战斗模式下采用的是“即时制”，可以看到很多家军队在地图上跑来跑去，在地图上的遭遇战经常发生，有时还会出现两家势力同时去打一家的情况，这种“即时体制”使玩家不论在进攻还是防御上都可以采取更为灵活的战术（这些战术这里不再赘述，有兴趣的读者可以参看相关文章）。《三国群英传Ⅲ》又回到了古老的回合制，不是说回合制不好，事实上绝大多数三国类游戏在设计上还是采用回合制，但对于“三国群英传”系列来说，这绝对是一种倒退。

“三国群英传”系列的另一个特色——武将技和军师技的习得方式也被改变了。原来是通过升级自动学会的，现在是用功勋值“购买”的，在三代中武将可以根据自己的需要选择自己的武将技，而不同的武将技所需要的功勋也不一样，军师技也是一样。另外三代中玩家对自己手中的兵种也可以进行升级，升级之后的兵种在战斗力上已是不可同日同语。此外，兵种间的相克关系也更加明显，玩家们只要用兵成功往往可以以一当十。应该说这种改变是个进步，玩家可以自主地学一些有用的技能，因为武将技有针对武将的、有针对士兵的，还有针对全体的，威力大小各有不同，消耗的技能点和功勋值也不同，所以怎样有选择地学习就大有学问了。不过也有美中不足，就是这些技能在学之前都没有说明用途，不仔细研究，这个“落日弓”和“落月弓”的区别还真搞不清楚。

阵形的使用在三代中也发生了巨大的变化，每个阵形的每个位置都可以安排不同的兵种。这确实也是一种进步，大家可以动动脑筋，把骑兵安排在哪儿，把弓兵和步兵布放在哪儿都是大有学问的，有兴趣的玩家可以自行尝试。至于会不会因此增加游戏的乐趣，这就见仁见智了。

《三国群英传Ⅲ》的最大也是最有争议的改变是限制指令个数的“令牌”设定。“令牌”的个数是以玩家所扮演的君主所拥有的城数来计算的，而一代、二代中是以武将人数来决定可执行内政次数的。笔者觉得这种改变从总体来说是一种倒退。印象中只有原来FC机上的《霸王的大陆》是采用这种“指令”体系的，还有就是光荣的《三国志Ⅴ》是用君主的名声来决定指令个数。事实证明这种指令系统是不成功的，不知《三国群英传Ⅲ》为什么又采用它而放弃了一代、二代中让人称道的设定。

也许游戏的设计者是害怕玩家使用“人海战术”吧，其实这种担心是多余的，内政本来就是被简化的，“人海战术”意义不大；征兵的指令也是一样，只要经济上允许，兵员不是大问题，基本不需要反复征兵。真正人多可以发挥作用的就是“搜索”这个指令，因为一次找到的东西太少，搜索次数多些也是应该的。如果说限定指令还有道理可讲，那么，在攻城战中加入的“走地图”方式确实无论如何也讲不通。“三国志”系列采用这种“走地图”的方式是因为本身的战斗方式决定的，在大地图上还可以使用挖陷阱等策略。《三国群英传Ⅲ》的战斗主要是在两将对决时的对战场面，采用这种“走地图”的方式完全是东施效颦、浪费玩家的时间而已，远不如一二代那样“上来就打”来得好……

《三国群英传Ⅲ》相对于前两代还有一些“创新”，创新之所以打上引号是因为这些设定在光荣的“三国志”系列中老早就有了。一个是自定义主人公，可惜不论是男女头像，形象都略显粗糙；还有一处就是“比武大会”的设定，《三国志Ⅴ》里就有。《三国群英传Ⅲ》把这个设定加入，多少也有些滑稽，因为比武嘛，武力高的人应该获胜。由于游戏中有了级别的说法，高级别的侯成将低级别的吕布杀死不费吹灰之力，这个多少与玩家的习惯接受程度有些背离。

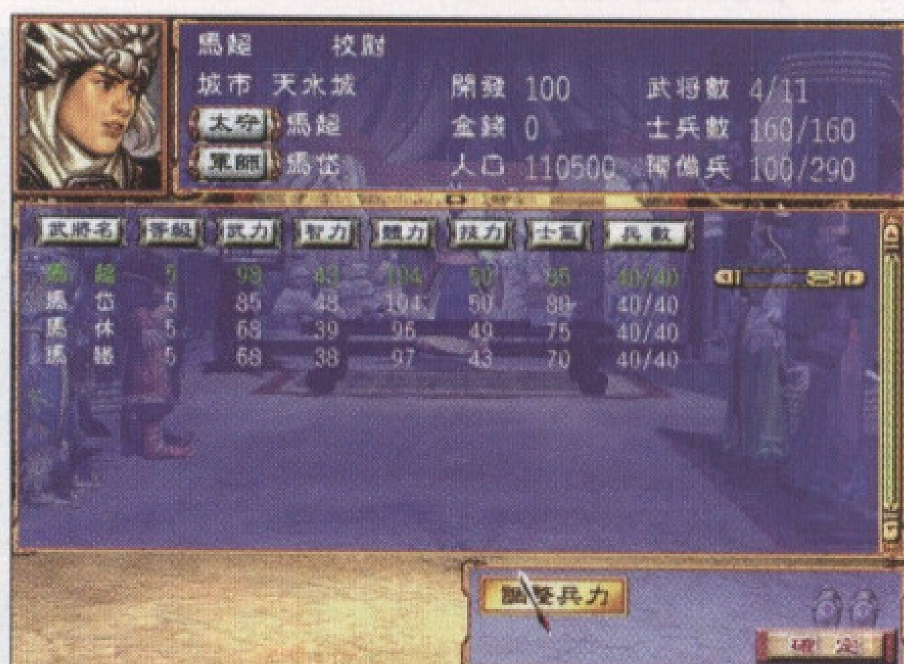
前文已经提及，三国游戏一直是一个制作热点，愿意尝试去做三国游戏的厂商都是勇者。当初智冠的《三国演义》给玩家们留下了深刻的印象，但《三国演义2》则备受指责，而后来的《三国演义3》就更加悄无声息。《三国演义4》？恐怕没人再指望了吧。所以我要说《三国群英传Ⅲ》虽然不尽如人意，但奥汀科技绝对不要放弃，好好总结一下到是应该的。想想为什么前两代作品受人欢迎而三代却不行，“三国群英传”这一系列优势在什么地方，怎么发挥出来？如果秉承一贯的优点而进行改进，《三国群英传Ⅳ》也许还会给玩家多少带来些希望。



繁琐的内政系统泯灭了游戏原有的特色。



武将技和军师技的习得方式在3代中被改变了。



在日常内政中，游戏居然放弃了一贯以武将人数来决定执行内政次数的设计，而改为以君主拥有的城数来计算令牌数的方式，令人遗憾。

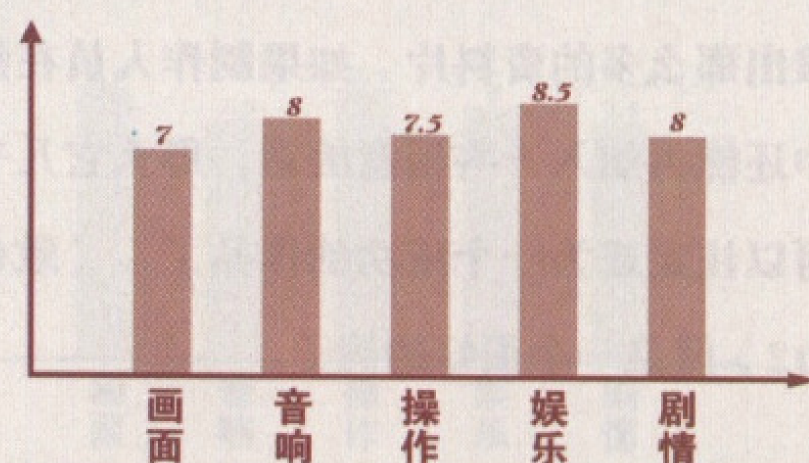
总评 77




人物头像设定及游戏整体画风较前代作品有较明显的提高。


前代作品中的很多优点本作中没能发扬光大，游戏整体设定思路有些混乱，游戏中的BUG稍多。

制作	奥汀科技	发行	环宇之星
载体	CD×2	类型	策略
语言	中文	环境	Win9x/Me/2000





致命武力2——重生

■福建 良牙

与文学界的某些续作总是费力不讨好大异其趣，曾几何时，制作续集似乎已经成为娱乐业厂商们挣钱的不二法门。像去年美国的十大卖座片中，续集以及老片重拍就占了4部。而在游戏界，这种情况就更为突出了，几乎每年在我们最期待的游戏中，总有一半以上都是以往某个游戏的续集。就今年而言，会推出的就有《轩辕剑Ⅳ》、《魔兽争霸Ⅲ》以及《英雄无敌Ⅳ》等。

为一部成功作品制作续集的最大动机，不外乎充分利用原作的光环效应，让原先的热衷者再掏一次钱。在这方面，游戏续集似乎比电影的续集更容易取得成功。究其原因，很大程度上是由于游戏本身是一个相当注重技术的娱乐产品，在不断有新技术涌现的情况下，要制作出一个超越前作的续集并不是什么难事。更何况对大多数玩家来说，一个游戏的续集只要能达到原作的水准就足以使他们满意了（重温旧梦是让人快意的事）。否则，当年的《命令与征服》和如今的《模拟人生》、《英雄无敌Ⅲ》恐怕也不会推出那么多的资料片。如果制作人员在续作中还能再加入一些创意的话，那么它几乎就可以注定成为一个成功的作品了，《致命武力2》就是一个很好的例子。

《致命武力》可以算是汉堂国际第一个真正迈入640×480解析度时代的作品。想当初，这款游戏融合了汉堂一贯丰富的隐藏内容和高难度战斗，以及增加了创新性的探险解谜要素，取得了相当的成功。而制作小组也趁热打铁，在今年的春节期间推出了续集《致命武力2——重生》，再加上它很有可能是汉堂制作的最后一个单机版游戏，这就使之更受广大玩家和游戏界的瞩目。

如果单从图像上看，《致命武力2》大概只能算是《致命武力》的一个资料片。整个游戏的图像基本上与《致命武力》完全一样，依旧是2D人物+3D背景；各人物的招式也与一代完全相同，只是在效果的渲染方面略有增强，如果不非常仔细地进行比较，是看不出什么差别的。不过，即使续作呈现出如此之多的旧面孔，但整个游戏的图像给人的感觉还是不错的，至少在人物的动作以及场景的设置方面，都要比时下的一些SLG游戏要好上很多：各人物的动作都相当自然，人物与背景之间也融合得相当好，不会有那种人物与背景格格不入的感觉。在这里要特别提到的是游戏的CG动画，其制作水准之高，在眼下的国产游戏中可算是凤毛麟角。在图像制作上的节省，使得制作小组能在游戏的其他方面下更大的功夫，因此与一代相比，《致命武力2》在解谜方面有了很大的改进，在剧情上也动了些脑筋。早在一代的时候，游戏的RPG探索模式就给人留下了十分深刻的印象。而在二代中，除了在这方面进一步增强外，还添加了大量的解谜要素。游戏中的每一关都有不少的谜题要解，从简单的数学问题到颇有些难度的射击小游戏，都可以感觉到制作人员的良苦用心。特别对于一个SLG游戏来说，会有如此多的谜题出现实在是相当罕见的，在这里不得不佩服制作小组的自信与创意。不过在这里要抱怨一下的是，在RPG模式下寻找各种



游戏开始的CG画面制作得比较精细。



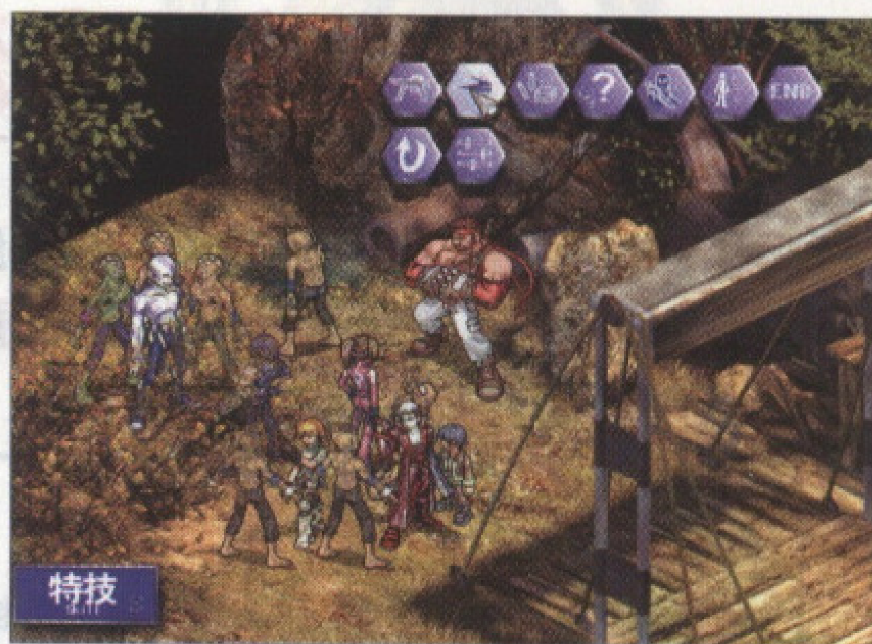
游戏中魔术师的人物属性菜单。

物品实在是一件相当麻烦的事情。出于汉堂一贯的“恶习”，游戏中那些过关必须的道具都放置得相当不醒目，再加上游戏中大多数的场景都偏暗，因此在找寻道具方面会耗费玩家不少时间，同时也很考验大家的耐性。

至于游戏的剧情，《致命武力2》要比《致命武力》丰富了不少，除了对话量明显增加外，对游戏中各人物的身世也有了介绍，不再像前代那样让人感觉有些摸不着头脑。不过，整个游戏的故事还是偏短，如果只是打主线剧情的话，估计只要20小时左右就可以顺利通关了。此外，《致命武力2》在剧情的衔接上也有一些瑕疵：某些地方让人感觉不太连贯，剧情的转折也都相当突然，各人物之间的对话和其个性也颇为奇怪。比如，在开始的时候还都是一群看上去不苟言笑的职业佣兵，进到了第二关，却忽然开始发挥起自己的搞笑天份来了，让人感觉颇为突兀。不过所幸的是，出于汉堂不成文的惯例，《致命武力2》中有着大量的隐藏物品，此外还有许多分支剧情，使得整个游戏的重复可玩性大大提高，这也在相当程度上弥补了游戏自身故事偏短的缺陷。只是在这里还是希望制作小组日后在编写剧情时能再多下些功夫，至少不要再出现这次这种剧情断续、部分内容交代不清的情况了。

游戏的战斗系统一直是战棋类游戏的灵魂，系统设计的合理与否甚至决定着游戏的成败。由于战棋类游戏始终是汉堂国际的强项，因此《致命武力2》在整个游戏的难度设置和AI等方面都做得相当不错。玩过一代的玩家应该对那个游戏的难度有着相当深刻的印象吧，特别是一开始，由于没有预料到经常会有个别队员单独出战的情况出现，使得许多人都不得不重新来过。而在二代中，三种不同难度的选择使得各种水平的玩家都可以充分享受到游戏的乐趣；敌人的AI也还算不错，虽说不如《天地劫》中的聪明，不过与近期的几个国产SLG游戏比较起来，已经算是很不错的了。此外，在《致命武力2》中还增加了方向系统，玩家在攻击敌方时，除了敌人的属性之外，“方向”也必须列入考虑范围。一般来说，敌方的弱点都在背后，但是也会有特例。同样的道理，我方也会有方向性的弱点。虽然这并不算是什么新鲜主意，不过在过去的大多数游戏中，这种方向系统都只是一个噱头，并没有什么实际效果。而在《致命武力2》中，各个不同攻击方向所造成的效果区别可说是相当的明显，这也使得整个游戏的战术性大为增强。再加上战场上经常还会有一些特殊状况出现，如山壁崩塌、毒气释放等，这些设计都大大增强了整个游戏的可玩度。同近期广受好评的几款战棋游戏《幻世录Ⅱ》《超时空英雄传说Ⅲ》相比，笔者甚至也很喜欢以现代武器和高科技物品作为装备而进行战斗的《致命武力2》，也许这种战斗与远古魔幻、剑与魔法相比显得更为贴近现实吧。

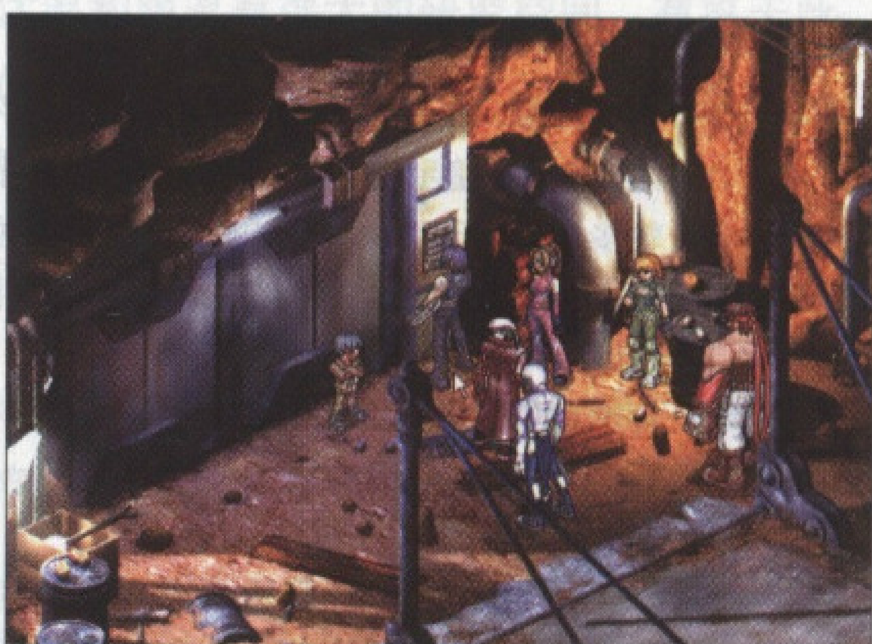
在各种国产游戏中，战棋类的总体制作水准恐怕可算是其中最接近国际水平的一种了。从早年的《天使帝国》、《炎龙骑士团》系列，到近些年的《超时空英雄传说》系列、《幻世录》等，国产战棋类游戏已经给予我们相当多的惊喜和期待。在诸多制作者里，可称为其中佼佼者的汉堂国际在这些年的表现可以说从来没有让我们失望过。虽说在图像方面，汉堂的作品并不能称为上乘，可是其游戏的内涵和耐玩度却大多优于其他国产游戏厂商。从这次的《致命武力2》就可很明显地感受到汉堂国际在战棋类游戏制作上的功力，整个游戏除了剧情方面有些问题外，其余方面的表现都让人非常满意。在这里，我唯一的希望就是《致命武力2》不要真如传闻的那样，成为汉堂国际最后一款单机类游戏，毕竟在如今这个充斥了大量粗制滥造的国产“垃圾”游戏的市场上，像汉堂这种真正肯认认真真做游戏的厂商已经越来越少了……



游戏的画风与汉堂前期推出的游戏《幽城幻剑录》十分相象。



游戏场景中出现的十字闪光坐标表明该处藏有物品。



通过解谜，成功地打开通往祭坛的大门。

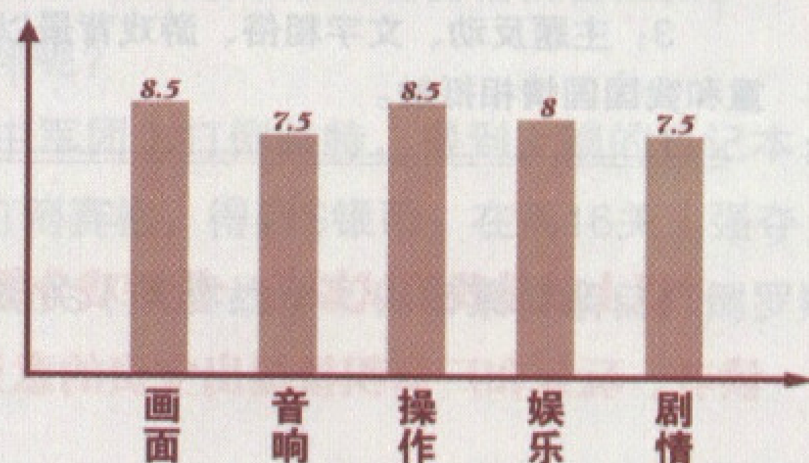
总评 83



秉承了汉堂在战棋领域内的一贯优势，更接近于现实背景的战斗也让人情趣盎然。

故事主线比较短暂，有些人物对白设计比较突兀。

制作	汉堂国际	发行	智冠科技
载体	CD×4	类型	战略角色扮演
语言	中文	环境	Win9x/2000



大众软件游戏分级、评分制度

在2002年的游戏栏目中，为了给您在阅读上带来方便，起到媒体引导阅读的作用，我们特将游戏分为4个等级，包括普通级、指导级、成人级和专业级。通过它大家可以直接了解到一个游戏是否适合于自己现在的年龄。

普通级

大众软件游戏分级 POPSOFT 普通级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度均为0级。

适应人群：适合所有年龄人士。

指导级

大众软件游戏分级 14 POPSOFT 指导级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到1级的游戏。该游戏可能包含暴力、成人相关内容的暗示或不积极的意识导向。

适应人群：任何十四岁以下的人员不适于使用的游戏。

成人级

大众软件游戏分级 POPSOFT 成人级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到2级的游戏。该游戏可能包含尚可为法律许可、社会容忍的成人、暴力或不良的意识内容。

适应人群：只容许十八岁以上人士使用的的游戏。

专业级

大众软件游戏分级 POPSOFT 专业级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到3级的游戏。可能包含显而易见的成人、暴力、恐怖内容，或反动的意识导向。

适应人群：只容许十八岁以上专门从事游戏制作、发行、审批及游戏研究者使用的的游戏。

下面列出的成人度、暴力恐怖度、意识导向度是判断和决定以上四个等级的内在参数。

成人度：

0：内容健康、单纯，不含任何色情成分，不涉及两性关系。

1：内容健康，暗示或提及少量两性关系问题，不含色情成分。

2：较多提及关于两性关系的问题，虽无色情成分，但有会容易引起不正当联想的内容；可能有人体裸露的画面，但出于艺术、科学等原因为法律所认可。

3：有严重色情问题。

暴力恐怖度：

0：无任何表现血腥、暴力及非人性内容。

1：有暴力倾向方面的暗示，有少量表现的血腥或其它场面非人性场景的内容。

2：明显表现出暴力倾向，有一定数量表现的血腥或其它场面非人性行为的内容。

3：详细表现肢体分裂的过程或状态，明显的施暴过程，以及表现其它非人性的行为。

意识导向度：

0：具有健康的主题、无粗俗文字、具有与我国相通的文化背景。

1：主题虽以揭露批判为主，但可能对游戏玩家产生消极影响；或有一定数量的粗俗文字；或在游戏背景以及意识形态方面不能完全和我国国情相符合。

2：主题较为颓废、有较多的粗俗文字，在游戏背景以及意识形态方面有轻微的和我国国情相抵触的方面。

3：主题反动、文字粗俗、游戏背景以及意识形态方面严重和我国国情相抵触。

以上就是我们试拟的一份游戏分级草案，欢迎广大读者、玩家和厂商积极提出宝贵的意见。

在本刊中出现的游戏评分，我们主要基于以下几个标准给出：

画面：

对游戏画面的评估主要在以下几个方面：游戏图像精细度的高低；色彩搭配以及构图上是否合理；对各种游戏角色的刻画是否生动、得体；画面中所有人或物的动态表现是否流畅、自然、优美、合乎情理；游戏动画的制作水平如何。

音响：

游戏的音响包括音乐和音效，在这一方面主要衡量音乐和音效对游戏气氛的烘托是否到位，音乐是否动听，音效是否丰富，并能准确地反映出其所要表现的事物。

操作：

游戏操作性的好坏并不取决于操作内容是否复杂，而是在于操作的合理性和便利性。设计者是否考虑到新玩家在操作不熟练时需要快速上手的需要，以及老玩家在熟悉游戏后需要更方便快捷操作的要求。游戏中是否提供操作训练，是否允许玩家自行定义操作键，玩家在操作游戏时是否感到得心应手。

剧情：

游戏剧情包括两个方面，即游戏的情节内容和企划设定。在情节内容方面要考查其对玩家的吸引力，以及对玩家情绪的影响程度。在企划设定上则要衡量其是否合理、细致、公平、有创意。在总体上是否能激发玩家的好奇心、参与感、创造感和趣味感。

娱乐：

娱乐性是游戏的根本，取决于玩家对游戏的精神投入程度、成就感、挫折感以及身体疲劳度的影响。而游戏的画面、音响、操作、剧情也都会对游戏娱乐性产生一定的影响。游戏娱乐性的衡量重点就在于游戏的耐玩度上，这其中包括玩家每次游戏持续时间的长短，以及总体游戏时间的长短。玩家在某一游戏上的持续时间越长，则表明该游戏对玩家提供的娱乐性越高。

评分方法：上述各单项满分10分，总分为各单项评分之和乘以2，并依据晶合实验室对该游戏的总体印象，向上或向下浮动1～3分。



幻世录Ⅱ
魔神战争问答指南

■游侠创作室：水寒


翼人弓箭手准备以双箭攻击蛮蛮。


你可真够单纯的，抓你做人质吧！


两位一流剑客的单挑究竟谁能胜出呢？

Angel：不拖沓了，今天我们来讨论一下《幻世录Ⅱ》（以下简称“幻2”）——近期最热门也是相对水准最高的中文SLG。由于“幻2”本身的很多设计别出心裁（下面会提到），仅提供一份各关的过关心得可能并不会给大家带来更多的参考价值，倒是“幻2”的伏笔和隐笔有很大的研究空间，有鉴于此，就特别委屈King上台给俺当一下捧哏（问哏），俺就凑合一把逗哏（答哏），共同演绎这段攻略相声，希望能够给大家带来欢乐，鞠躬……

King：那就直接进入正题了。“幻2”隐藏的东西虽多，但据说最典型的莫过于结局问题，你先说说看？

Angel：“幻2”存在好坏两大结局，Good Ending条件之苛刻堪称前无古人。非但需要至少通关两次才能触发，而且事先必须打上v1.02以上的升级补丁，否则在BUG的影响下就……

King：第一次听说有游戏需要补丁才能玩出完美结局……汗！那么Good Ending究竟需要完成哪些条件才能实现呢？

Angel：概括起来就是在第一轮游戏中最终收编赛格、罗翔、蛮蛮、疾和伊芙蕾儿，缺一不可，则第二轮游戏时就有机会收服咕噜，从而在众神的竞技场上才可能触发Good Ending。

King：连“咕噜”这名字都舍不得换，不愧是2代……详细说来，比如赛格？

Angel：首先在第8关（假意）的第10回合不将拜狱设下的第一批敌人全部消灭，可以触发布莱特令赛格离开的剧情；然后到第14关（肃清者）由布莱特亲自打倒赛格，得到S银币；到第20关（天界战争）时再由布莱特亲自打倒赛格，得到B银币；在第22关（援军）先打倒蛮蛮，然后由布莱特再次亲自打倒赛格，得到刻字的硬币堆；在第25关（魔人将军）战斗结束后赛格就会加入。

King：好麻烦啊……罗翔呢？

Angel：先在第5关（空中军团）打倒路特，得到上锁的日记本；然后在第14关（肃清者）由布莱特亲自打倒赛格，得到S银币；在第16关（强夺）打倒罗翔，得到神秘的钥匙；最后在第20关（天界战争）由布莱特亲自打倒罗翔，战斗结束后罗翔加入。

King：蛮蛮？

Angel：当罗翔加入后，在第27关（古龙）之后蛮蛮就会加入。

King：呵呵，难得看到一个简单的，再说说疾？

Angel：在第15关（狩猎人类）选择“全力以赴”，那么在第28关（魔兽将军）后疾就会加入。

King：哦，这个看起来也不难，那么伊芙蕾儿也差不多吧？

Angel：错！这个最繁、最烦。要在打到第29关（决战）的时候集齐九大护符，当本关结束后伊芙蕾儿才会加入。

King：没关系，我最喜欢搜集东西了，有时没的搜了我就故意把一些东西丢出去再搜回来，这九大护符一定不难找，我……

Angel：再错！因为游戏过程中没有任何提示，所以很难集齐。当索妮雅加入后就可以开始收集了，这9个护符分别是：巨人的护符，在第12关（极地边境村）与边境村长对话后获得；龙族的护符，在第15关（狩猎人类）东方商旅处与年轻商人对话后获得；异国的护符，第16关（强夺）中，在自由都市与异国商人对话后获得；法鲁西翁护符，第17关（复仇者）中，在精灵城与妖精小孩对话后获得；两栖的护符，在第17关（复仇者）西方商旅处与沼泽佣兵对话后获得；天人的护符，在第18关（天门），如果伊芙蕾儿和索妮雅都没有死，在战场上会多次对话，等到一定回合后就可以获得；翼人的护符，在第20关（天界战争）结束后获得；托尔斯护符，第26关（黑暗势力）中，在托尔斯王城与见习骑士对话后获得；弗雷斯特护符，在第26关（黑暗势力）中到鲁米娜斯与老兽人对话后获得……

King：喂喂！你说慢点呀，让我作笔记……对了，那个第二轮才能搞到手的咕噜一定更难找、更BT、更……

Angel：更错！让咕噜登场只要在第一轮游戏中满足两个前提——前提1：赛格、罗翔、蛮蛮、疾和伊芙蕾儿加入，这个你在前面应该已经做到了；前提2：第29关（决战）后，进入圣殿前和所有的珍兽商人对话。那么当你进行第二轮游戏时，在石化森林就有机会进入隐藏的咕噜关收服咕噜，最多可以收3只。

King：哇，那我岂不发啦，是不是能触发3个Good Ending呀？

Angel：大错！“幻2”中确实有3种途径触发结局，但只有一个Good Ending。第一种：在第34关（零的命运）中，无论有无咕噜，20回合前打倒任何一位现出原形的破坏神，则胜利条件不变，最终打败三界破坏神后触发Bad Ending；第二种：第34关无咕噜，20回合后，狱地神和界海神都已现出原形，且尚未被打倒，虚空神出现，三界破坏神合体为唯一神，胜利条件更新为打败唯一神，完成后触发Bad Ending；第三种：第34关有咕噜，20回合后，狱地神和界海神都已现出原形，且尚未被打倒，虚空神出现，三界破坏神不完全合体，再与咕噜完全合体为无名神（不愧是继承和发扬了幻世录1代的光荣传统……无话可说），胜利条件更新为打败无名神，完成后触发Good Ending。

King：这大概是记忆中最难个人摸索出来的变态Good Ending了……

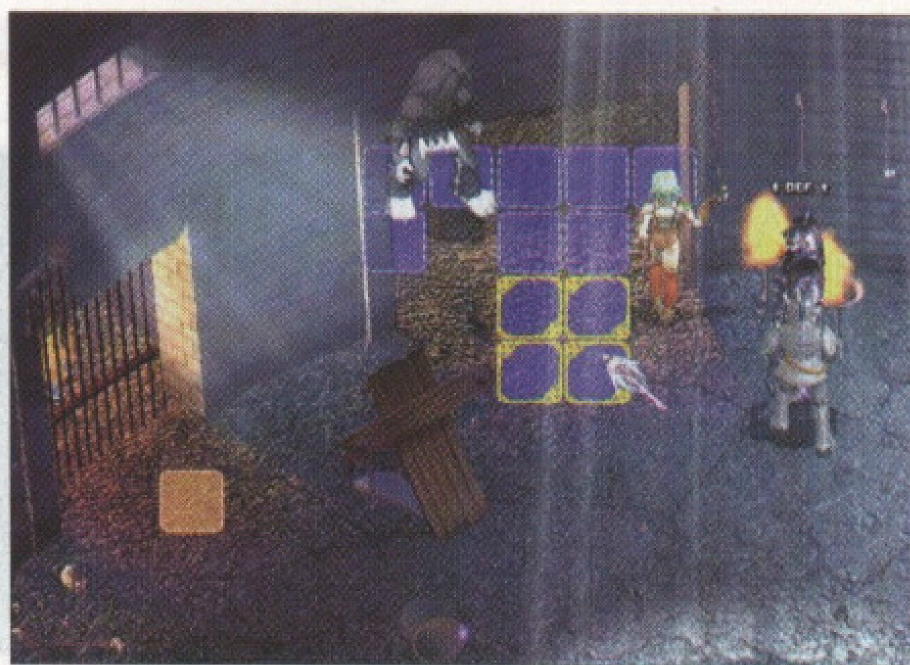
Angel：基本上……是的，没错。

King：呼……这回我终于“没错”啦，呵呵。那么，在两首片尾曲中，你觉得是Bad Ending的《月空下的思念》好听，还是Good Ending的Tell Me好听呢？应该是Good比Bad好听吧？

Angel：特错！

King：我……

Angel：当然是“月”，太好听了，强烈推荐，俺第一轮通关后睡觉时耳边环绕着“月”整整一个晚上。


终于自由了，我要大开杀戒！


往下走会出现隐藏的楼梯。


认识它？它就是超级魔兽咕噜。


为了开启众神的竞技场不得不对帕拿帝斯下手。


冰块下的敌人马上就会冻死咯。


魔法“天冻冰杀舞”。


布莱特使出终极必杀“皇龙霸气斩”。


好厚的装甲，试试这招吧。

King：哦？（瞳孔放大）谁唱的？

Angel：是……设计武器3D造型的MM（一滴汗）……连场景设定都是她（两滴汗）……真是多才多艺啊（三滴汗）。俺在这儿真心（作虔诚状）推荐大家听这首歌，唉，可惜找不到下载，论坛上大家都问疯了……

King：好了，打住！换个话题吧，转职方面怎么样？

Angel：随便说啊。例如角色要在84级以上才可以达到究极转职，存在这种潜力的角色只有布莱特、伊丽娜、驰、克里欧司、瓦查多和索妮雅。

King：所有人物的最高称号都是啥哩？

Angel：布莱特：大剑皇，伊丽娜：光圣者，克里欧司：精灵王，驰：万兽之王，瓦查多：七海龙主，索妮雅：炽天使，格罗丽雅：大魔法师，艾蜜：摘星者，疾：悍猎者，獒：魔拳师，路特：翼魔兵，赛格：拳王，爪哇：海夜叉，伊芙蕾儿：妖精骑士。

King：听起来不错嘛，感觉挺伟大，那我得上哪去跳槽……哦……转职呀？

Angel：自由都市的佣兵工会和最后的神殿。

King：我这人就是实在——转职有什么最直接的好处吗？

Angel：最直接的？就是能学会更新更强的特技和魔法啊。

King：那好，那我就重点培养那6个可以究极转职的角色，让他们好好学习、关关向上、拔苗助长、欲速则达……

Angel：嘟！说什么呢你！那6个可以三转（究极转职）的人物强到一定程度，升级点数就会变成黄色固定下来，在究极转职之前没法加点数，这可不是开玩笑的。说起那6个人物，我必须要告诉你：布莱特的攻击力属于我方第一梯队，感觉肉搏上仅次于驰，最强特殊技应该是鬼龙舞，很夸张；伊丽娜的“法”早早就能开发出来，魔转轮的威力也挺不错；驰血长、皮厚、斧重，想弱都弱不了，根据“活物三杀”的威力，或许更名为“活物必杀”比较恰当吧，至少俺还没遇见过除了暗圣魔龙、三界神和其合体以外的家伙可以挨一下“活物三杀”还继续活跃在屏幕上的；克里欧司可能是最早能够开发出“女神之怒”和“天神之怒”的王牌；瓦查多让我想不通，一个弓箭手是怎么掌握“极”的，难道他修了双学位？狂倒……顺便说一句，弓箭手最强的特殊技其实是耗能不到1/3的毒雨箭，简直就是BUG嘛！再倒……而索妮雅——俺的选择，俺的最爱。这个MM平时笑口常开，不易发怒，但一发怒则恐怖不可名状，是为“天神之怒”，这个我们班的地球人都知道……

King：打住吧你，我最想知道升级还有什么更多的好处吗？

Angel：除了能力会越来越强外，商店里卖的物品也会越来越好。

King：那敌人岂不会很惨？

Angel：你真实在，游戏可不会那么轻易放过你——敌人的等级根据我方等级即时计算。这种等级平衡的思路本来很好，但是本游戏可能在公式上有点XYZ，所以……

King：吞吞吐吐的吊人胃口，快说快说！

Angel：先说点别的，游戏一开始有三种难度让玩家选择，每次通关以后都可以保留人物等级直接进入下一轮第一关。由于等级平衡的宏观调控，每一轮都无疑加强了一重难度。

King：可以理解。但不至于生命不惜，循环不止吧？

Angel：那倒不会，传说中有八重难度……

King：八重？我倒！为什么用“传说中”这种模棱两可的话，不负责任啊你……

Angel：呵呵，先铺垫一下，现在回到正题，估计是公式的毛病，循环游戏难度起伏很大。俺打到第三轮，敌人的平均等级比我方高了5×级，放眼望去，白茫茫一片300多级的怪物。等到第四轮，好极了，都成了“???”的等级了，大概在3000级以上了吧……

King：这么说，理论上没有几个人能到达“传说中”的境界？

Angel：事实上，常去的论坛上最多也就看到和俺一样的四轮狂人。相信俺，游戏的难度呈几何级数增长，这是继变态的Good Ending之后，“幻2”为中文游戏创造的又一纪录，俺被深深地感动了……^O^

King：偶觉得那个国际象棋棋盘的故事稍微修改一下就很能形容“幻2”循环游戏的难度了，呵呵。

Angel：与1代相比，特殊技界面和引擎做了不小的改进。遗憾的是特殊技现在只能进行单体攻击了，还好气槽细化，所以战术的变化相对来说多了些。

King：偶听说超级多的人到了监狱那关，驰发出怒吼前就出现DirectDraw错误，是DirectX的版本问题还是显卡驱动的版本问题？还是操作系统的……

Angel：都不是，是游戏的版本问题，只要下载v1.02的补丁即可解决。

King：这……嘿嘿，还是说点别的吧。据我所知“幻2”里最好的魔法是女神之怒、天神之怒、极。

Angel：这回你说对了，女神之怒可以按比例抽取敌人20%的HP；天神之怒除按比例抽取敌人30%的HP外，再“附赠”状态异常效果；极名副其实，玩过1代的朋友，大家心有灵犀吧……天神之怒只有克里欧司和索妮雅能掌握；极只有格罗丽娜和瓦查多能掌握。有切身体会者精辟论述道……

King：怎讲？

Angel：没有格罗丽娜的极，打小兵打到天黑；没有克里欧司的怒，打BOSS打到天亮！

King：OK，我明白啦。再谈谈隐藏宝物如何？

Angel：版面有限，举例说明几个比较重要的吧：决战，就是在精灵城打拜狱和杰拉特时，地图上面的王座上有魔精玉（最强宝物）；最后的挑战者，就是和杰拉特对决时6个角上有6样究极武器；游戏后期，石化森林里有世界树枝，布莱特故乡有神枪永恒，等等……

King：据说有很多特好的宝物都是从一个“神秘男子”处购买的？

Angel：没错。这家伙四处游荡，随机出现在各个城市。不过俺同样对随机的公式表示怀疑，因为俺曾经遇到过一轮游戏不见人影和一轮游戏5次亲密接触的巨大反差……不过也不全是特好的宝物，一开始都很烂，到后期才有好的。

King：偶也没有遇到过啊，真歹命。

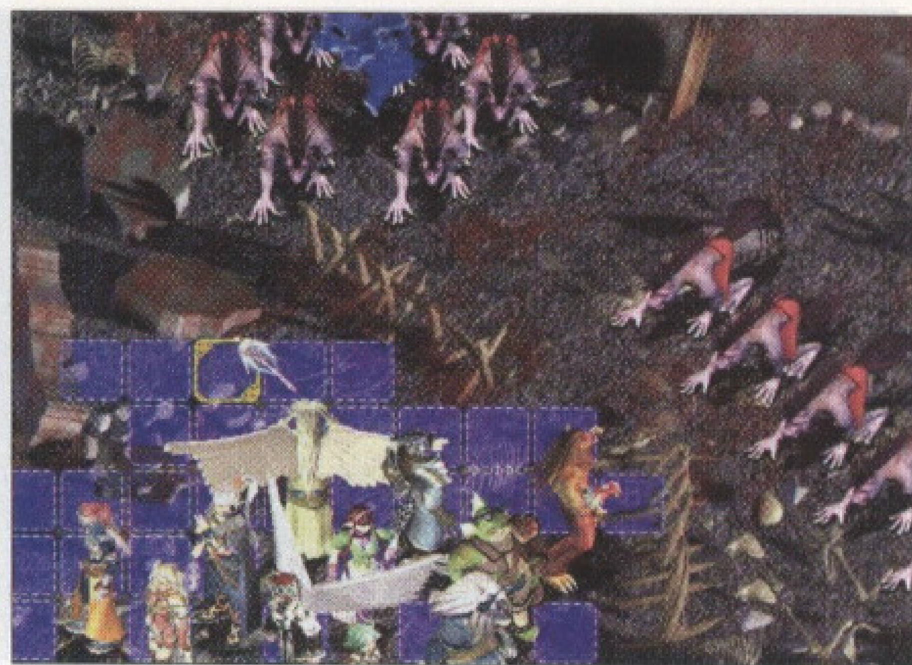
Angel：在游戏安装目录下的Face目录内，编号200的头像就是这厮，你可以看看，望梅止渴也是好的。

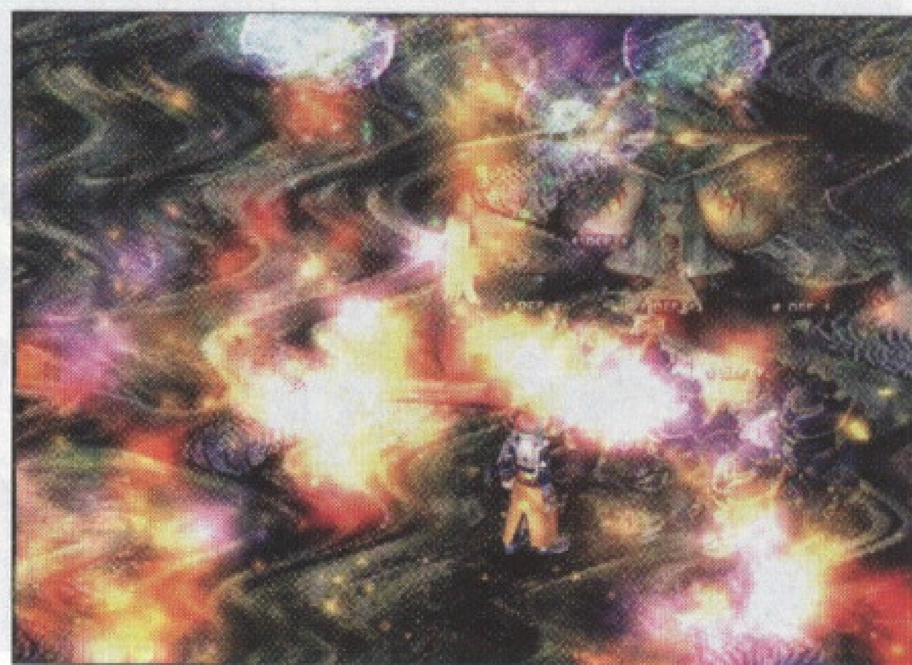
King：哦？哇！

Angel：编号17是咕噜；56是唯一神；57是无名神。失之交臂的朋友就用视觉满足一下欲望吧……

King：为什么有时候攻击敌人而敌人毫发未伤还加血？

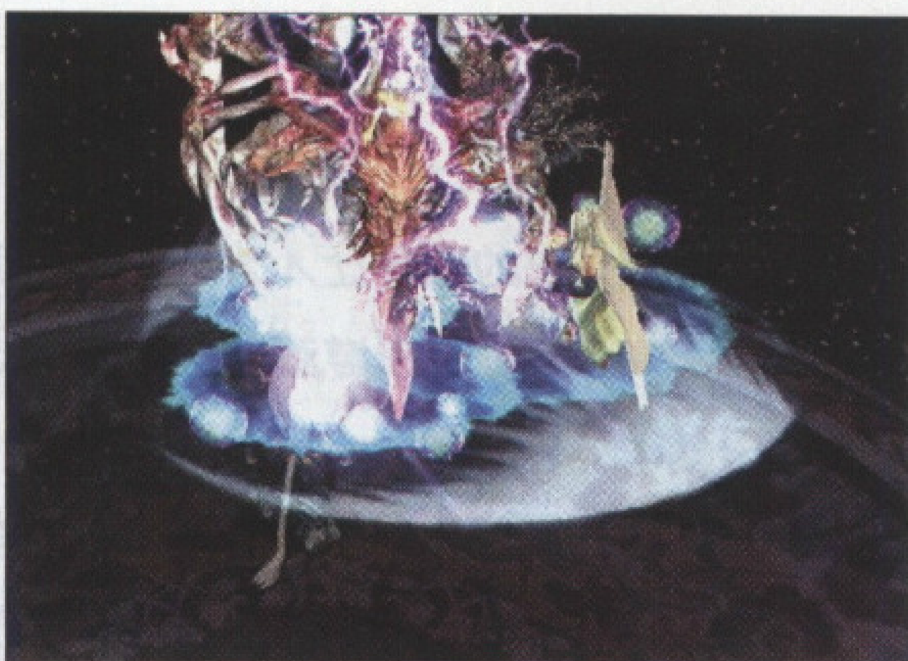
Angel：需要先理解一下魔防图示，中圈菱形表示魔法抗性，放射菱形表示受到该魔法攻击效果加倍，收敛菱形表示受到该魔法攻击吸收加血！不用多说了吧。


这么多敌人！要杀到什么时候呀？


杰拉特的魔法也够绚，四处都是火光一片。


这就是完美结局的最终BOSS无名神。


这么多必杀，用哪招好呢？


先来招“冰烈杀刃”试试身手。

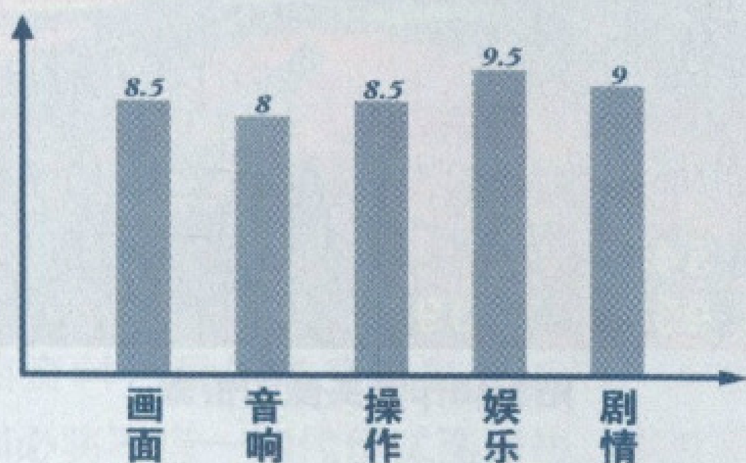

这么多闪电轰炸还不死?


这招魔法的效果够石破天惊吧!

总评 89



制作	奥汀科技	发行	寰宇之星
载体	CD×2	类型	战棋
语言	中文	环境	Win9x/Me/2000



King：有时候无论如何都打不死敌人是怎么回事儿?

Angel：分两种情况。其一，剧情需要，像赛格这些“剧情敌人”打成HP=1剧情就可以继续了；其二，攻击者身上装备了带有“无法杀死敌人”特性的武器或道具，例如魔铠血杀、秘刀细雪等，所以在装备时一定要记得看物品的解说，这可是一个好习惯呀，呵呵。

King：晕……这种道具不要也罢!

Angel：又错!正因为打不死敌人，所以，嘿嘿，练功狂人的最爱……

King：好像暗圣魔龙也是打不死的?

Angel：没这回事儿，要真那样怎么通关呢?主要是因为暗圣魔龙HP=30000，是第一个HP以“???”显示的敌人，所以会有这种误会。

King：差点忘了，游戏完成度也是“幻2”困扰玩家的一个重大问题。

Angel：的确如此，第一轮通关游戏完成度基本就在4X%，就算把所有物品全改出来了，加上100%的剧情完成度，也不过57%的游戏完成度而已。看样子制作者对“八重难度通关者”的存在充满信心，呵呵。

King：修改……全物品?

Angel：是啊。可惜版面问题，就不方便把修改用的全物品代码列表提供出来了，不过画饼充饥一下还是可以的，例如各种类型道具的最强版分别是：

剑：终神秘器

杖：魔神器・幻空

拳套：神器・苍穹

小刀：魔刀・哭杀

枪：神枪・永恒

弓：巨弓・世界

斧：七星龙

头：魔盔・虚无（战士）、神冠・灵通（法师）

铠甲：神之衣

袍：奥汀T恤

鞋：神之足（战士）、奥汀拖鞋（法师）

……

据说由于制作者的刻意设计，只有八轮通关才可能（而且可能性很小）搜集齐所有最强版武器……BTBT……见怪不怪了。

King：偶听说游戏中可以任意复制道具?

Angel：嗯，其实就是利用BUG通过快速拖动物品的方式进行复制，相信官方不允许这种BUG一直存在，要不一人一块魔精玉那还得了?——所以，不讲也罢。

King：（小声）你好像已经讲了嘛……

Angel：再说了，我们是硬派，怎么能够利用BUG来玩游戏?!

King：惭愧，赧颜……

Angel：最多就是改一改嘛——俺制作的“幻2”修改器，可修改所有角色的全部常规属性和无限银两功能，支持在游戏中使用热键。For游戏v1.02版本的修改器v1.2A在http://patch.ali213.net/download.asp?id=2015；For游戏v1.01版本的修改器v1.0A在http://patch.ali213.net/download.asp?id=2014

King：吐血晕倒中……

Angel：大家如果还有疑问可以E-mail给水寒（angelking@21cn.com），或者通过QQ（2067369）交流……咦?King呢?哎呀!救护车……

英雄萨姆——二次出击

Serious Sam: Second Encounter

■游侠创作室 天奕

《英雄萨姆——二次出击》以其绚丽的光影效果和潮水般涌来的敌群让人大呼过瘾，而众多的秘密则给细心的探索者以丰厚的回报！这种与“雷神3”终极对战游戏截然相反的定位，决定了它是一部让人抛开算计、彻底放松、痛快娱乐的“纯”游戏！

游戏的背景相当有趣，大概情况是外星文明早在古埃及就光临地球，但其敌对派系的争斗导致他们从地球撤走。当人类文明发展到了22世纪，在金字塔底部发现了他们的遗留科技时大为震惊。经过数代人的努力，终于使太空飞船抵达了外星文明所在的星球，却触发了敌对外星文明的入侵。面临灭顶之灾的人类派遣最强大的战士萨姆，通过友好外星文明遗留的时空装置返回古埃及，设法暗杀敌人的首领Mental。在上一代游戏中，萨姆闯过重重难关，乘上一艘飞船试图飞到Sirius的家园星球去完成任务，却被按照制作组成员头像绘成的大头人的飞行箱撞落。二代的故事就从这儿开始。鉴于本游戏的特性，本攻略将以介绍秘密地点和游戏难点为主，在下文中所有秘密地点均在括号中以“S”加序号的形式标出。

第一关 恰帕斯山脉

似乎有什么东西撞上了飞船，我们被迫降落。虽然在碰撞前传感器听到一些叫喊声，但还不能断定是否是Mental派人干的。幸运的是萨姆在迫降前通过连接主机下载了大量资料，初步分析认为，完成任务的可能性仍然存在，因为Sirians留了一个前往遥远星云的备用装置。虽然尚未弄清楚该装置到底是什么，不过可以肯定它和圣杯有关，因此必须找到圣杯！嗯……我们坠落的地点是南美的恰帕斯山脉，靠近玛雅古城Palenque。它离圣杯的所在地有400年的间隔，真是糟糕！好在Sirians在地球上的主要文明中都留下了时空传送门，玛雅正是其中之一，其传送门应该位于玛雅文明全盛时期最大的城市Teotihuacan。

萨姆掉落湖中，顺势沉到湖底捡火箭筒（S1），同时按住前进键和跳跃键上浮。到瀑布那侧岸上，于草丛中寻得盔甲（S2），并在尽头角落的电话亭拨电话（S3），却是Mental这家伙接了！如果上天能给予一个见到他的机会……

沿峡谷而行，寺庙上绿魔所扔的绿色魔法球可用枪击碎。在寺庙左侧山坡间发现撞击我们飞船的大头人的飞行箱（S4），其后方山坡上则有弹药捡（S5）。到该侧寺庙墙边，用火箭筒轰开一片暗色墙壁（发现秘密的常用方法），众多大头人就躲藏在密室中（S6）。这里面陈列着制作者们


找到撞击飞船的大头人飞行箱坠毁点。


贴着制作者头像的密室。

的头像（S7），还能欣赏迪士高！进寺庙，到一条有多根柱子上下往复运动的走廊，先往左侧来到秘密大厅（S8），按M-E-N-T-A-L的顺序依次跳跃落到下方地面的六个发亮字母上，走廊对面两盏灯处的墙壁即移开，露出一个大补血包（S9）。穿过压柱走廊，落下大厅，往右前方上楼梯，来到一间碾压厅，这是典型的玛雅式陷阱。注意到天花板上有些方洞，趁它上升时冲到方洞中并在方洞间转移，拔两侧墙上机关才能穿过前门。到外景地，左侧深坑的一平台上放着火箭筒（S10），由它左下方另一平台的蓝色大气球传送到上方的索道边。过索道落到深坑的对岸。穿越丛林途中，在深坑与第二条索道之间的左侧山坡上有一块突出的岩石，轰击露出一洞（S11），钻入其中的水洞，到索道边捡得大血包。前行至湖边，在湖底找得医药箱（S12）。由湖上浮木跳至巨大图腾雕像下，从其两腿间的走廊穿过。


轰击这块突出的岩石可现出洞穴。

第二关 美洲虎峡谷

我们刚才进入的建筑是玛雅勇气之神Tequocatlian的神庙。它建于山体内部，密布陷阱和谜题，是玛雅训练军队的场所。如果那些人能通过这儿的考验，那么萨姆应该更没问题。不过，前方的空气中飘荡着一股强烈的魔法气息。

由飘浮着的弹跳台一个个跳过去，最后一个是移动的，把握起来稍难。穿过走廊，轰掉喷火石像，到另一个弹跳空间。先由左面的几个弹跳台跳到左前方的平台，按墙上开关送一跳台到深渊中路搭桥。回到门口平台，由中路的跳台、跳板往前跳，提防敌人的拦截。到右侧平台上拔机关，由送来的搭桥跳台和前方的移动跳台来到对面门前。左侧下方有个小平台，它将人弹到门前平台的屋顶（S1），捡得弹药。穿过门和走廊，来到外景地，眼前即是美洲虎峡谷！萨姆此时连接上飞船的主机，发现了要寻找的圣物的线索。那是一块水晶骷髅头，由玛雅人在公元300年用某块陨石水晶制成，它很像Sirian建造飞船的原料。据电脑的记录，的确曾有一艘Sirian侦察船在恰帕斯山脉失踪。


由左侧平台弹到屋顶。

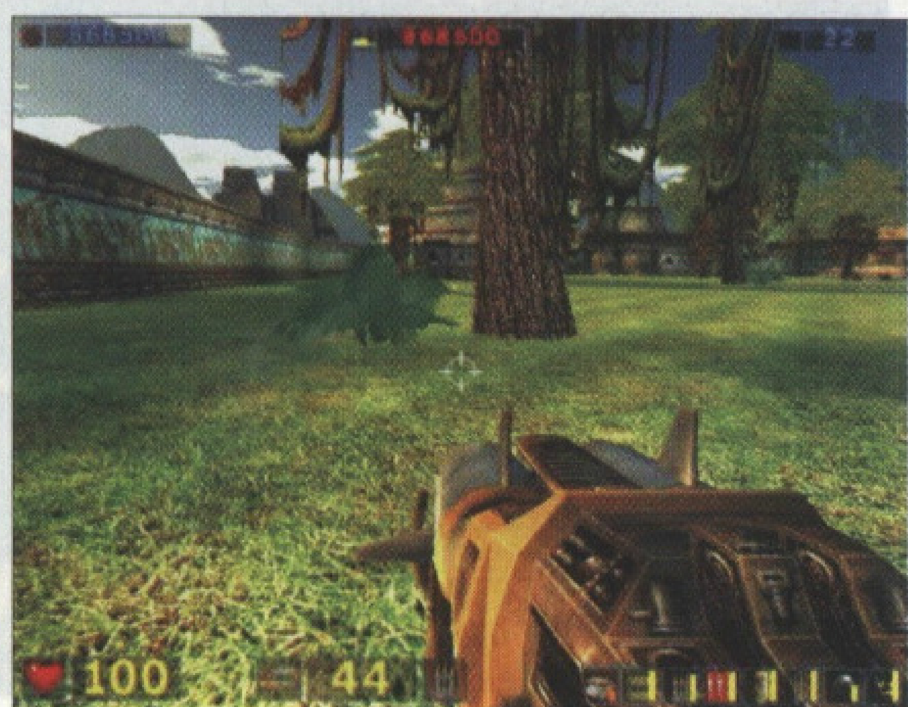
出洞穴立刻转身，轰击上方山体的一截短平台，掉下个无敌（S2）。到场景中央的祭坛（途中遇激烈战斗），发现仪式基座是空的，必须放两个金美洲虎上去，它们在东、西两侧的寺庙里。先走左边，暂时不上楼梯，往左边峡谷走，到尽头发现Crollywood工作室的招牌（S3）。进神庙，大厅左、右两侧都是刺，奇特的引力将人拉离道路中央往那些刺上吸。努力保持在道路中央，到下一间房，其左前方角落有一块跳台，由它上至横梁捡盔甲（S4）。金美洲虎在黑乎乎的房间尽头。顺着光亮蜿蜒到达那儿取之。出来往右侧神庙走，在其左侧山谷尽头找到盔甲（S5），小心有巨石滚下；在其右侧墙壁炸开一道暗门，里面藏有机关枪（S6）。进神庙，一厅里有一道黑幕来回扫描，电锯怪将乘机冲出。到尽头房间拿到第二只美洲虎金像。回到中央高台，拔机关打开正前方神庙大门。其左侧寺庙里有弹药（S7），右后侧角落里则藏着医药箱（S8）。由台阶上去。


到外景后立即转身轰击所指位置，击落无敌。

第三关 众神之城

玛雅帝国的文化、宗教、政治中心Teotihuacan城矗立面前，从来没人征服过既漂亮又宏伟的Teotihuacan，它高耸的城墙、无处不在的陷阱、厚重的大门、星罗棋布的防御工事和训练有素的玛雅士兵可击碎任何入侵者的妄想。好在我们的对手不是玛雅人，而是来自外星空间的丑陋怪物，因此阻力将小很多。根据电脑资料，我们需穿过整座城市，才能抵达传送门所在的太阳金字塔，而Mental必将不惜一切代价试图阻拦。庭院里敌人众多，在代表昔日最强大统治者


轰击这堆乱石可现出秘密通道。


树和矮丛间有个传送器。


坑前右侧的风洞可以钻入。


巨大的拳击手?


轰击门上的美洲虎石像将有意外收获。

Montezuma的双面雕像旁的战斗更为激烈，可考虑用雷（Serious Bomb），其作用像电游一样清除现场之所有敌人。需找到Montezuma常使用的那两张面具，嵌到双面雕像上。庭院最左侧角落屋后有弹药（S1），最右侧屋后则藏着医药箱（S2，先用电锯砍倒拦路的树）。进左屋，大厅右侧堆着几块大石，轰击它露出秘密走廊（S3）；轰击中央立柱，获得弹药（S4）；大厅左侧通面具所在房间。拿到后出来往左，在道路拐弯处左侧屋后遇上陷阱（S5）。右屋（相对于站在门口的方位）左侧角落的墙壁可轰开，里面是盔甲（S6）。进右屋，在大厅走左门，贴着一侧墙壁一段段地前行，这样容易避开那些弹射物。集齐两张面具，到庭院雕像处拔机关，穿过正前门和一条有弹射物拦截的巷子，来到另一片宽阔庭院。

往左，在一棵树和一株矮丛间有传送门，由它进入秘密场景（S7）。顺路到十字路口，正前方屋后有弹药（S8）。往右将到达一片很长的草坪上，敌人如潮水般涌来，以喷火枪对付骷髅怪，角落里的25点血过一会儿就重生，对付野牛怪用加农炮效果好。往左拐个弯是另一段草坪，出现众多机械怪和野牛怪，进屋顶有双头蛇的房子获得西班牙火炮（S9）。来到住宅区，在一屋后捡医药箱（S10）。由双头蛇房屋进地下通道，走廊梁上有大血包，用火箭筒轰下来（S11）。滑下长通道，掉落于一厅，其左、右墙壁均可轰开，分别露出一些弹药（S12）和几名敌人（S13）。前行到一地面有坑处，右侧墙上的洞可跳入（S14）。经过那些坑时因气流而容易滑落，掉下去必死，巷道拐弯处还冷不防有排刺。间或跳跃，机敏地通过此道难关，下楼梯至熔浆洞穴。在右侧一倒塌房屋后捡得火箭弹（S15）。中央桥已断，由左边的石板跳上在熔浆中漂浮的石板，乘它漂到对岸。穿过长走廊到一厅补充弹药，来到一个大开间。走过中央的桥，桥面突然断裂，而下方的整个地面就是个大蹦床，于是在蹦蹦跳跳中与涌现的众敌周旋，很难精确瞄准，因此建议使用喷火枪和电锯。地面中央有弹药背包，不愁没弹药，周围平台上还有血捡。

第四关 蛇庭

我们落到了月亮金字塔外围区域。太阳与月亮在玛雅文明中扮演了重要角色，它们仅仅依靠太阳与月亮的相对运动关系就创造出了一个比当代更精确的年历表！不过这一点已经不重要了，现在所要做的，是找到月亮金字塔并将圣物放在其基座上。

到开阔场景，在左边尽头角落捡一片盔甲时触发矮树的自爆攻击（S1），右侧尽头角落则捡得弹药（S2）。笔直朝前，绕到下一庭院时身后的围墙爆裂，消灭涌出的敌人，在围墙里找到医药箱（S3）。前方一座双头蛇雕像，它代表守护太阳金字塔大门的月亮女神Lx Chel。肃清雕像周围的众敌，往左拐到强力场前。过那条绿线，触发两侧的石像发射火箭弹打到路中央，因此留在道路上可诱歼来敌，只需提防空中的敌人。这条绿线显然不是玛雅人的布置，而是Mental的陷阱。过此通道，在右侧一屋后发现加农炮弹（S4）。

前行至另一宽阔庭院，到其中央的十字路口，左边是祭坛，右边一寺庙。根据传说，需找到对应的面具嵌在祭坛机关上。穿过正前方的门，面具就在这片由一些柱子围成的庭院中央，柱子间飘浮着传送器，试图将取面具的人传送到场外。跳跃经过右下角的柱子时，会落下石头和大血包（S5）。绕到前方金字塔的背后，地上有个炸药开关，按下它炸毁金字塔（S6），引出两个超级大恶魔（S6）。避开那些传送器，拿到面具，回到祭坛处。对面寺庙顶上的巨大石像猛烈吐火球，击毁之，将面具嵌上雕像。在巨大石像下的寺庙里有一副盔甲（S7）。穿过左前方顶着双头蛇像的门，到另一个庭院。到右侧草坪发现地上有一枚血币，捡它即激活秘密观察者（S8）。抬头望天，可看到天空中出现一双眼睛！轰击它，逼出高大的Kamikaze（S9），用火箭筒轰击使其爆炸。前行到小桥处，左边房屋底层墙上有一个按钮机关，按下它；右边庙里的机关够不着，用手枪击之即可。过小桥，进正前方的房屋，出口之门上方是两只美洲虎石像，击毁它们，掉下医药箱（S10）。到尽头，落入坑中。

第五关 深渊

真奇怪啊，这是什么地方？从所见到的情况来看，应该是献祭池，也就是玛雅人所说的死亡殿。从来没人发现过它的位置，人们都相信它的存在只是一个神话。据说，死亡殿里到处都是致命的陷阱，没有任何一个凡人能够活着出去……

掉到水中，击毙大头鱼，上岸到走廊，其右前方最后一根柱子后面的墙是空的，拐进去发现大血包（S1）。前行到碾压室。贴着右边墙壁走，因为压柱之间有缝隙，而右侧的缝隙较大，快速冲过一根压柱，在缝隙里等候下一个冲刺的时机。到下间屋捡得激光枪，上斜坡，到尽头落入洞中，滑到一个奇特房间。它的左、右墙壁是强力跳床，将人在两面墙壁间来回弹。以喷火枪为主对付那些跟着一起弹的自爆怪和骷髅怪。穿行于墙上绘有壁画的走廊，其尽头左侧角落的油灯是一个传送器，将人传送到横梁上。由墙壁上伸出的平台跳到前方横梁，捡得满甲（S2）。杀过地面发生倾斜的厅，来到一座桥上。在其右侧远端的最后两根栏杆间，跳上护栏，往下俯视看到传送器，落下即被传送到一个小平台，捡得弹药后从那儿的传送器回到桥面（S3）。

进入塔楼，先往右在漆黑的楼梯下找到医药箱（S4）。上螺旋形楼梯，到第七扇窗户处，击毙窗台上的小动物，落下一个大血包（S5）。到顶层，敌人环绕四周。再过一桥，在拐弯处笔直朝前是两盏油灯，右边那盏是个传送器，将人送上半空，可由那儿跳过去取半空中的满甲（S6）；在这个拐弯处若转到右边的死角，击毁两盏未燃的灯，将引出两个微型绿魔（S7）。穿过第三座桥，拐几道走廊，进入没有重力的圆形洞穴，可以像蜘蛛那样任意在墙壁上行走。再经过一段无重力的弧形走廊，在下一房间得两颗雷。穿过走廊时打灭沿途的所有油灯，拐弯后即可获得秘密弹药（S8）。出门到宽阔的竞技场，这儿将出现大量机械怪，以加农炮和火箭筒对付它们。上楼梯，左转去捡显而易见的大血包（S9）；右转到拐弯处的屋子旁，其右侧油灯是个传送器，由它到一平台上捡得弹药（S10）；笔直往前则通此关出口。沿斜道下滑时小心突然出来拦截的冒刺。落到一片广场，在这儿展开一场真正的搏杀。Mental不知用了什么手段，成功利用玛雅的风神Kukulkan来守护传送门，他呈红色虚无状态，会越变越大，而且能自己加血，施放出多股旋风。马上以最强的加农炮攻击风神，再换以激光枪，同时不停地跳跃、移动。当野牛多起来时用滚雷清场。



走过路过可别错过身后的传送器哟。



站在桥的护栏上往下看……

第六关 神塔

萨姆，好样的！我们成功通过传送门来到了巴比伦，眼前的神塔是Sirians和古巴比伦人共同建造的神庙金字塔，它像梯田那样一层一层叠起来。历史数据显示，在神塔周围存在一大片开阔地带，房屋散布其间，一条路通往最大的城市波斯波利斯（Persepolis），其尽头矗立着著名的巴别塔，那儿就是巴比伦人隐藏时空传送门的地方。

绕到屋后，得狙击枪（S1）。进屋到井边，落到井底方形区域捡大血包（S2，别落到旁边的尖刺上），被弹上井侧平台。拐几个弯，下几条横梁，乘升降台下至一间满是石柱的房屋，其出口门明显是被人封上的。留意到厅中央的二根柱子四周伸展出石板，沿着它们螺旋跳上去，在柱子和侧面平台间来回转移，最终找到机关，解除障碍。穿过走廊，上斜坡到外景，遥望见漂亮的宫殿。到左侧角落捡得弹药，触发自爆攻击（S3）；右侧角落血瓶后的墙壁可击破，里面藏着医药箱（S4）。到广场两侧的屋里各取一只飞鹰雕像，其中左侧屋后一截墙壁可击破，捡到盔甲（S5）。进正前面的屋子，在走廊先左转到尽头拨机关，再右转进有多根柱子的厅，右侧墙体有缝隙，钻入拐到铁丝网后得大血包（S6）。到尽头，左转下圆形通道时注意避开身后和头顶的巨石。



眼前这盏油灯是传送器。



进左边的缝隙，将右上方墙壁的东东轰下来。



二楼窗户伸出一只拳击手套。

游过水池房间（从左侧），来到一个垂直的柱形空间。看到墙壁上突出的那些平台了吧，就是经由它们一截一截往上跳！经过双管霰弹的房间，前行到另一垂直空间，跳过断桥，拐出来到住宅区，这儿的敌人非常多，好在是巷战，可以借助房屋作掩护。往右走，离开住宅区，找到一棵矮树，在它旁边获得弹药（S7），再击碎那棵树，现出加倍伤害（S8）。到住宅区左、右两侧寺庙，将飞鹰雕像分别放在平台上，开启正前方的主门。来到波斯波利斯城的大门前，这儿的装饰格调显然高于上一个场景。根据传说的暗示，到两侧神庙里分别触摸圣石，大门才打开。两边的敌人都不少，其中在右边庭院，右侧浅白色房屋旁有一枚血币，捡到后可发现二楼一扇窗户在摇曳，用火箭筒轰之，打出一只拳击手套（S9）。到该庭院尽头左侧角落，狙击枪弹药的后面墙壁可轰开。进去，注意到右面墙壁上方有个小平台，轰击它，落下一个无敌（S10）。回到中央庭院，进中门，消灭主厅里涌出的大量骷髅怪。进右门，拨三次墙上机关，打开主厅的前门。主厅左门所通房间非常蹊跷，墙上的两个机关都是相当于把重力的方向旋转180度，利用这一特点和墙上突出的平台，设法到主厅上方伸出的横梁上捡得大血包（S11）。离开主厅，杀过另一片住宅区即进入波斯波利斯城。



进入空墙后的秘密庭院。

第七关 象庭

巴别塔似乎就近在咫尺了，站在广场上已看得相当清晰。从镜面地板厅往右穿过走廊，在岔路口左转，由镜面厅一角的跳台弹上柱子顶部，再跳过几根柱子去捡大血包（S1）。在岔路口往右走，拐到外景地，这就是象庭。城市比想象的要大得多，这儿反而几乎看不见塔了。广场左侧一枚血币后的墙是空的，穿过它到秘密庭院（S2），往右拐至尽头，按下地上的炸药开关，炸毁一座金字塔（S3），获得弹药。回到象庭，右边寺庙的左侧有一片盔，捡它时旁边墙壁开一小洞，露出盔甲（S4）。进入该寺庙，尽头的蓝色水池（Hot tub）是巴比伦人用来举行沐浴净身仪式的地方，罪孽越重，水温就越高。跳下水池，即打开象庭的正前门（沐浴干净了）。到下个庭院，前门不通，穿过左门，到右边角落捡两次弹药将触发隐蔽敌人的自爆式攻击（S5），左边角落一块墙壁可轰开，发现秘密盔甲（S6）。左前方房屋后的小洞里藏有大血包（S7），大象雕像正对的门开不了。顺路走到第四个庭院，其中央是个深渊，一平台悬浮在半空，上面放着金象雕像。绕到深渊对面，拉墙上机关开放秘密场景（S8）。进悬浮平台所对的房屋拨开关，出来跳到金象平台上，捡得金象。穿过身后的房屋，到第五个庭院，其中央摆着一挺机枪。这儿有四个门，先走左门，到秘密场景捡物品（S9），电话亭里的电话正响个不停。回到五庭院笔直走前门，房屋中央有个深渊，一平台在其间飘浮、旋转，深渊四周只有三道门，绕到不是对面相向的那道门，出去左转，来到吉尔加美什神庙的圣庭前。这儿是高级神职人士履行日常宗教职能并供自己生活起居的所在。神庙左边的墙上有机关，拨它开启神庙右侧房屋的门，那里面藏着弹药（S10）。正门前一座飞马雕像，从其后的台阶跳到马后面，蹲下按使用键，现出大血包（S11）。进入神庙，绕进中央有一柱绿火的厅，穿过其前门。



悬浮的金象平台一侧墙上有秘密开关。

第八关 神庭

吉尔加美什国王（Gilgamesh）是巴比伦帝国最为著名的统治者，关于他的事迹和勇气的历史传说在漫长岁月中触发了无数艺术家们的灵感，在波斯波利斯复杂的庭院和寺庙建筑群中通过雕刻、绘画、建筑等多种艺术形式来纪念他。萨姆必须经过这片神圣区域才能抵达主目标——巴别塔。

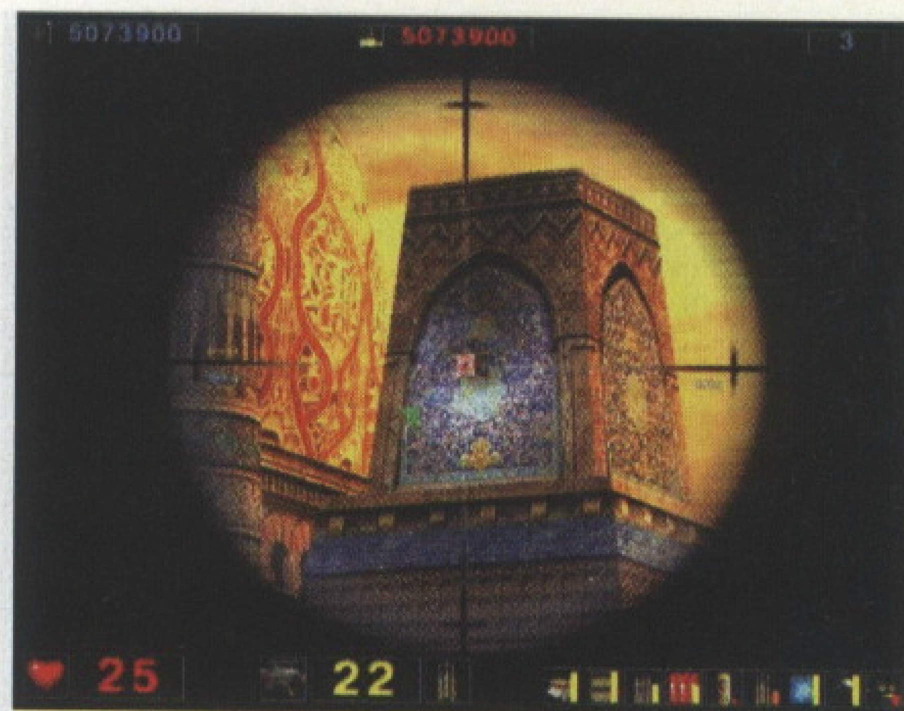
穿过镜面地板厅到广场，其中央是飞狮雕像，四周坑道里密布尖刺，需找开关



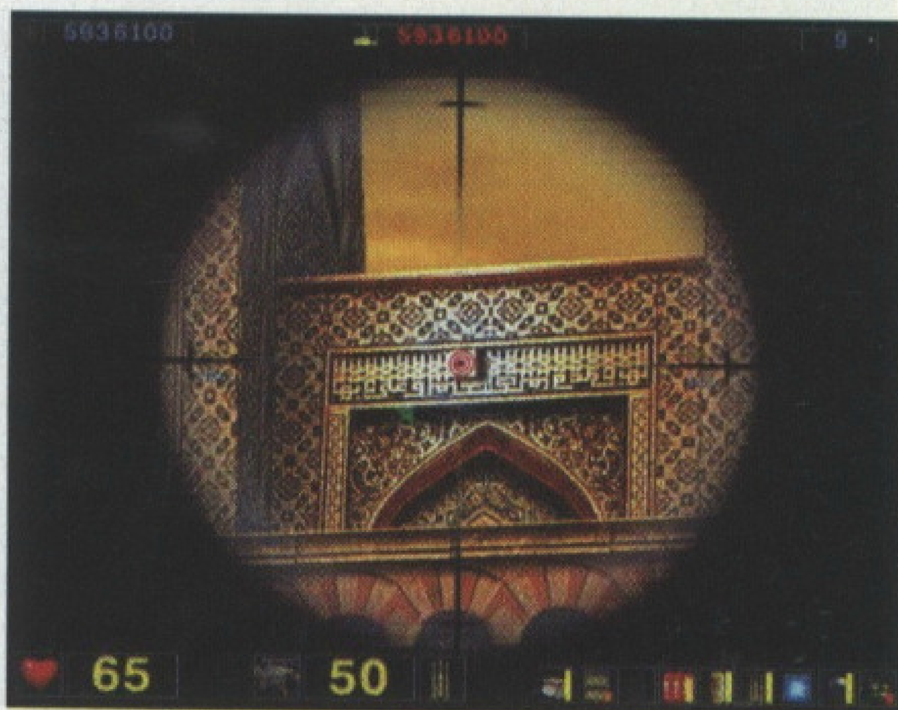
注意到墙壁上的这块色差了吗。

升起下方的桥。门右侧高台上有大血包，由墙侧台阶跳过去取之（S1）。前门开不了，穿过左门到另一庭院，左、右两边各有一个水池。右边水池旁有弹药包（S2），左侧水池底部也有一个（S3）。下右边水池，看到上层有个带铁丝网的洞口，绕到它后面左转，经过一根方柱，右转下沉，在岔路口若直接往前可抵达秘密房间捡大血包和弹药（S4），右边之路通出口。所抵达庭院的一房间后面有埋伏（S5）。进入门前竖立着两根柱子和两雕像的寺庙，下台阶拨墙上开关，即升起最初那个广场上连接中央平台的桥。该屋左、右两侧墙均有一段可击毁，露出秘密小房间，不过右边的是好东东（S6），而左边的则是炸药开关（S7），同时放出一个大恶魔。回到最初的那个广场，过桥取得飞狮金像，从而可以进入正前方的吉尔加美什神庙了。

到岔路口，右边走廊通秘密房间，绕到尽头得大血包（S8），虽然铁丝网地板会下降，不过杀光敌人后又会升上去。走左边走廊，下斜坡时注意跳过尽头的沟，尽头所对楼梯的左下有秘密盔甲（S9）。上楼梯，平台右边有多个弹药包，前方有一排尖刺，需快速冲过这儿。往右拐进一个相当奇特的大厅，每打掉一层敌人，地板就塌陷，将人带到下一层，而且越往下敌人越厉害。到第五层终于结束噩梦，出门穿过走廊。一块地板突然塌落，人落到底下，被弹送至一厅。消灭众敌，上斜坡走廊，绕到对面平台，看见一道深渊。跳到下方的平台，它将在深渊区里往复移动。半路一截墙壁上有大血包，当到其下方时轰击之，使大血包正好落到移动平台上（S10）。升至并跳到比刚才双桥更高的平台上，绕经几座桥，穿过两间镜面小厅，终于出门得以重见天日。从这儿到此关出口需经过两个广场，敌人数目占整关的一半，小心埋伏在围墙里的敌人会突然从身后出现。途中左侧墙壁外，在一房屋屋檐上有枪靶子，射击它可从那个方向飞来个大血包（S11）。



你的狙击枪打过靶子吗。



打这个靶子，墙外即飞来一个大血包。

第九关 巴别塔

巴别塔就在面前了，时空传送门应该就在里面。古老的传说告诫人们塔里有个怪物，据说任何击败它的人都能踏上通往后世的旅途。很显然，我们要想找到时空传送门，首先就须穿过眼前这片Tilmun国王的王宫。

补充弹药，到庆典仪式厅，巴比伦的各类庆典都在这儿举行。到其中央取国王金像，方可开尽头的门，门左侧有弹药包（S1）。进入一间非常奇特的宇宙厅，它是巴比伦人模拟天体间的相互位置而建造的，代表了当时最高综合科技水平。往右拐弯处的下方短平台旁藏着大血包（S2）。经过狭长桥，在楼梯下捡得弹药（S3），往右拐乘升降台下去。出电梯往右前方，墙底有一小洞，轰击它可引出微型野牛（S4）。绕到另一侧，按墙上一红一绿两机关，由降下的升降台上去，右转经过悬空楼梯和高台，下斜坡，在左侧灯箱后有跳台将人弹到一平台上捡弹药（S5）。出门穿过长走廊，进入黑乎乎的房间，用枪打前方门上的头像即可点燃灯，但持续时间不长，因此必须隔一会儿就打一下，保证房屋的光亮以便作战。

出门即到巴别塔底下。眼前的这片花园看起来很可疑，显然它是个绝好的伏击区。果然，左、右两侧庭院的敌人占整关的四分之一，其中左侧尽头的石碑雕像可轰碎，露出蓝色气泡，它将人传送到微型埃及场景（S6）。必须要找齐三卷知识宝典，才能进得了正门，而这需要从巴别塔左侧的门开始，以顺时针方向绕塔一周，在塔的另三个侧面的底层屋内拿到知识宝典。共将经过四个庭院，每个地方都有一场恶战。第三个庭院一房屋侧壁可轰开，里面藏着盔甲（S7）；第四个庭院某角落有枚血币，捡它将引出一只巨大的红蛤蟆（S8），它能放出隐形的小蛤蟆。回到巴别塔正面，在其正门左下方找到无敌（S9，需绕场一周才出现）。第二次穿过左门再围着巴别塔绕，即是此关最后一个秘密（S10）。进入正门，在大厅与传说中的超级怪物对决。原来它是只生化幼虫，悬浮在天花板上，拥有用电浆炮、红激光和放出自爆怪三种攻击方式。必须先摧毁侧面墙上的数个电浆蓄能装置，否则它受伤到一定程度就会自动加血。击败它后上中央的传送台，前往中世纪。



斜坡左侧油灯后隐藏着传送器。



轰碎这个石碑雕像将现出蓝色大气泡。


这扇房间门可锯开。


打开这些棺盖，救出大头人朋友。


夜半聚会的地点。


背着SAM包的圣诞使者。

第十关
城堡

根据太阳、月亮和行星的位置，可以判断出当前年份是公元1138年。我们抵达了中世纪波兰的一个城镇Krvawitze，目标是寻找知识圣书。它由古老、强大而且危险的魔法师公会所创造，据说该书揭示了圣杯的位置！萨姆出现于一个小村镇广场，用电锯锯开一房舍房门，拿到霰弹枪（S1）。进正前方房屋，下斜坡到底层，几个转轮、压板和冲柱挡住去路。瞄准时机，从中路跳到压板中央弹药处，再到中央柱子后面，最后仍从中路穿过障碍。乘梯而下，拔墙上开关引出拳击套（S2）。出门到桥上，左、右两侧的深渊深达300英尺，作战时可别被敌人撞下去了。左侧出现喷火枪的柱子下方平台上有血瓶（S3），由跳台弹回桥面。前行到一庭院，左、右各一门加农炮。左门门上刻有十字架，右门门框上顶着十字架，右门两侧房屋后都藏有弹药（S4、S5）。先进右门，来到陵墓区，右前方是秘密墓坟，打开棺盖放出一些大头人（S6），在左侧屋子拿到金十字架。回到初始庭院，穿过左门，到村舍区，左前方屋后的喷火枪弹药可激活旁边的树，使之蹦跳起来（S7）。下一片农舍区里敌人较多，有加农炮。

到第三片农舍区，左边一屋后有弹药（S8），在旁边电话亭打电话。左前方一屋旁有一堆木桶，锯开它们，在屋后发现无敌（S9）。进屋，下斜坡，穿过有弹射物的走廊，行进到两个风车转轮的水槽边，在水槽下可找到大血包（S10）。到两个风车中间，跳上齿轮，由高处的窗口出去，落到第四片村舍区，头上即是钟。此关最难的秘密——夜半聚会，就在此区左边房间里（S11），里面好东西很多，但要经过前面那么多场景按时到达这儿可不是件容易的事；右边一屋后有盔甲（S12）。抵达城堡入口，左侧一屋后藏着弹药（S13），吊桥深渊左侧一屋后则有盔甲（S14）。与敌人干上后可引诱城堡里的敌人出来增援。由放下的吊桥进入城堡，上斜坡后发现门被封死，只好另寻道路。落入圆木道，滑至水池中，水底有医药箱（S14）。上右边斜坡，蜿蜒来到一厅，又遇上螺旋转轮的阻碍。从侧面绕过去较容易，到下一间屋，提防右侧墙会崩塌，冒出敌人。上台阶拔墙上机关，快速跳上右侧平台，到角落乘升降台上去（需及时赶上），再由跳台弹上小厅，其右边角落的木桶可锯烂，发现盔甲（S15）。上台阶进屋捧得知识圣书。

第十一关
诅咒之地

眼前这个冰雪覆盖的小村庄就是大魔法师的藏身地。作为知识圣书的作者，他除了知道圣杯的位置，还长篇大论地描绘了熔岩洞穴、熔浆河流、冰上城堡等内容。我们需要额外的时间去理解它们，也许将所有这些串起来会帮助我们赶在Mental之前拿到圣杯。在一片雪原村落，尽头的雪人可以锯碎，露出一副盔甲（S1）。走上村镇中央的风车台，拔转轮下的开关，放出一个背着Sam包的圣诞使者（S2），他健步如飞！穿过右侧高耸的房屋，来到一条山谷通道。圣书上描绘了当年魔法师们在一场大战役中将圣杯藏起来的过程，现在的确可以感应到前方有强烈的热能喷发，看来走的路是对的。雪山路蜿蜒曲折，敌人众多，有能旋转的加农炮。穿过第二座村落，在一座城楼上排着八门加农炮。进城门，左侧有一雪人锯不碎，将它打入地下，露出大血包（S3）。进入山体要塞，穿过狭长走廊，即到熔浆区。显然，与书中所说完全吻合，这是片危险、致命的区域，怪物、恶魔数目众多。穿过独行桥，上方截梁上有大血包，轰下它（S4）。到第二片熔浆区，这儿的道路更复杂，忽左忽右、忽上忽下，在出口洞穴的左侧大石下藏着加农炮（S5）。穿过这条通道到第三片熔浆区，不要想当然地认为桥是连通的，多处地方其实是断裂的。下至底层，由漂浮在熔浆上的平板一路跳过去，小心石板有可能沉下去，因此需快速冲过去，而且敌人拦截是少不了的。途中，左侧有片漂浮移动

的石板，乘它到熔浆河深处捡得盔甲（S6）。来到一块稍宽阔的空旷地，遭遇众多敌人。翻过狭窄拱桥到对岸，桥下藏有大血包（S7），穿过走廊来到魔法传送门前，它就是通往另一个世界的窗口。看来知识圣书所说的确是事实，因此书中最后那部分所说的圣杯的位置肯定也是对的！狮头传送门将萨姆传送到一片群山环抱的冰原，这儿的景色真是壮观，而敌人的数量也很壮观，道路的滑腻则令人不易把握自己的行动。肃清敌人后进入冰上城堡，走到绿色台前。

第十二关 大教堂

雪上冰原上那一战真不知是怎么挺过来的，但圣杯在哪呢？根据迄今为止收集到的所有信息，我们发现了一些相当有趣的事情：Aro-Al-Magis其实是盟友，他们在守护圣杯，也是唯一与Sirian保持接触的组织。似乎Mental已发现了他们的村庄，好在他们在遭受攻击前将圣杯藏了起来，藏匿的地点……应该是位于东欧的圣血教堂，因为它是Magis唯一亲手建造的。在传感器的帮助下，我们轻松找到了教堂的确切位置，面前是传说中的死亡走廊……

右后方墙壁可轰开，里面藏着大血包和加倍伤害（S1）。穿过广场，顺路往右转，马上就明白为什么这儿叫死亡走廊了——Mental已早于我们抵达这儿，并发现了圣杯，但是任何邪恶的灵魂一碰到圣杯就立即死亡！虽然如此，Mental还是留下了最强大的角色看守圣杯。奇怪的是，探测器仍然无法感应到圣杯的存在，它似乎被屏蔽掉了。

沿途敌人很多，越到后面越强。往左拐时，右侧墙壁上方的窗户里站着个木偶，轰击它可掉下加速（S2）；左边这片广场的左侧墙壁有一块可轰开，露出蓝色气泡，将人传送到一片南瓜地的场景（S3），那儿有许多微型电锯怪。继续左转，侧面城楼上有多门加农炮，接着连续三次右转，右侧墙壁上有片区域可轰开，现出的蓝色气泡（S4）通秘密场景，那儿有三座巨大的雕像和两个大恶魔怪，由于回旋空间小而它们的步伐很大，所以难以避开其追击。

前方街道左右两侧各有一些石像，左侧一窗户里有木偶，击之可掉下物品来（S5）。那些石像吐出大颗的炮弹扫过道路，先干掉前方吐小颗炮弹的加农炮。过炮弹阵时，不能被大炮弹撞上，走侧面比较容易把握，注意前进节奏。穿过城门，到一块跳板区，横条箭头所示是将人弹起的方向。一旦弹起，就不受控制，只能连跳。进行正、反向的连跳，以火箭筒为主消灭四周涌现的敌人，弹药包多，故不愁弹药补给。再往前就到了一片草原，其中央就是大教堂。在四根立柱中央的空地可得到补给，这儿的东东隔一会就会重新出现，因此以此为中心与数量最为庞大的敌人周旋。天色暗淡下来，天上不停地掉下火球，落地点是随机的。杀得天昏地暗，直到天光重现。进入最后的要塞，大怪是魔法师身份的召唤者Mordekai。他施展召唤术和瞬间转移术，发出的五道蓝色球落地即变为怪物，类型随机，先弱后强。施完召唤术后隔少许间隙接着施展瞬间转移术，换至随机新位置。其施法的间歇期是攻击他的好时机，不过他召唤出的怪物会越来越多，必要时可放滚雷清场。左右两侧各有一个弹跳器，可将人迅速送到场景中央，利用它们避开敌人的围攻。魔法师倒下后，萨姆进入大教堂，获得圣杯。接着到旁边的电话亭与Mental通电话，说要去追击他，最后乘坐备用的火箭飞向太空……

备注

1.文中的“我们”的来历是指萨姆和他随身携带的智能微型电脑，它随时向萨姆提供有用信息。

2.在统计屏幕中，秘密总数中始终多出的那个秘密是个Bug，不用理会。



冰上要塞外将展开激战。



街道两边石头像吐大粒的炮弹。

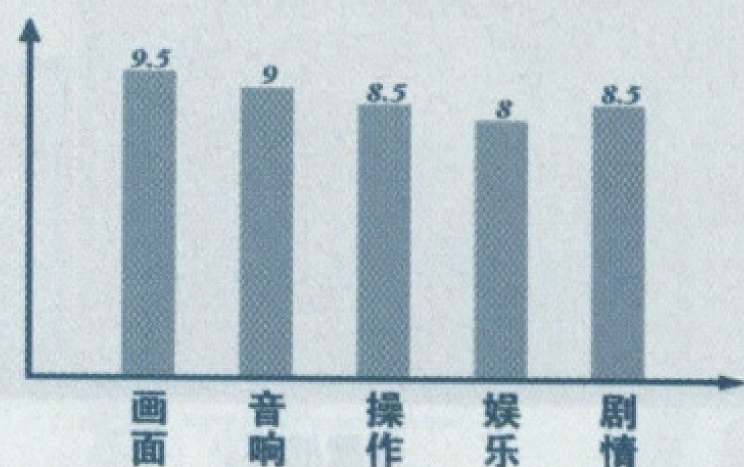


最后的boss——召唤者。

总评 89



制作	Croteam	发行	GodGames/新天地
载体	CD×1	类型	第一人称射击
语言	英文	环境	Win9X/Me/2000



San Guo Qun Ying Zhuan III



三国群英传III

■北京 老铁

《三国群英传》的3代产品形成了一个非常有趣的电脑游戏系列。首先它看起来与其说是个电脑游戏，不如说更像是款电视游戏。它由一些简单、明快的要素构成了直接的火爆快感。而策略游戏给人的那种成就感又丝毫没有在这种火爆中有所缺失。如果说《三国群英传Ⅱ》是对1代未竟理想的一种完善，那么我们今天看到的3代，则是游戏开发者艰难突破自我的一个结晶。的确，它有了很多变化（我不是说BUG），多到足以让老玩家也需要重新上手适应一下。它可以当作SLG玩家的新手教程，可是对于它的老主顾们，它似乎又有点四不象。所以说，旧有经验固然可以使人更少走弯路，但这个东西搞不好也成了接受新事物的一个阻碍。《三国群英传Ⅲ》的游戏结构主要包含了三个部分——内政经营部分、战役部分和战场部分。

内政经营部分

内政命令的执行次数以令牌的形式出现，令牌数的多少和你所占城池数量成正比。在游戏中每月内政开始时，你首先应该将有限的令牌分配给军事方面，如征兵等，其次是搜索，再次才是开发。初期时应该每月都能留一张令牌给内政，到后期城市多了，内政开发可有可无。城市的开发度影响到每年的税收和城内可容纳的武将总数。比如人口少于30 000的小城只能容纳5名武将，而人口在660 000以上的大城则可容纳15名武将。打过仗回来，要记得及时为武将升级（这是不耗费令牌数的）并设计好每个武将的兵种编成，想要重点培养的武将最好都能配备远射程兵种，放在后军。如果俘虏了敌人武将，要记得省出令牌来进行人才招降工作，对敌将一般不必斩首，几个回合下来都能招降。再次之可以关心一下武将的忠诚度。当武将在城内休息时可以少量地恢复忠诚度，但以自动恢复到90为限，若是一个武将的忠诚度太低时，可以利用赏赐宝物的方式快速提升他的忠诚度，亦即是利用内政时期的“使用物品”指令将一些会提高忠诚度的物品给武将。武将在城内休息，补充体力和技力的恢复速度以及城市转换金钱成为士兵的速度都和太守的智力大小有关，太守的智力越高，速度就越快。在大地图上，除了城市还有一些关卡可以有效抵挡敌人对我后方城市的威胁。武将在关卡内休息，可以补充体力和技力，但是无法转换金钱成为士兵，同时在关卡内无法更换兵种。



君主议政。



处置战俘。

战役部分

一进入战役部分，就是考验玩家运筹帷幄能力的时候了。由于敌人AI相当差，所以在部队行进时不需要特别大的技巧，完全没有战棋类游戏牵一发而动全局的紧张。唯一需要注意的是，不同武将针对地形是有要求的，注意尽量不

要让自己的武将在他不擅长施展的地方与敌作战。不过此游戏的战役部分也并非一无是处，它的精华在于如何利用敌我武将的细微差别，选择最佳的出阵对象，克敌制胜。3代继承了2代的写实风格，一名武将敌万人的情况根本不存在，以少胜多也不再是轻而易举的事情。当敌人的兵力超过你五分之一时，作战就不能掉以轻心了。在这个游戏的作战中，除去士兵数量外，能左右战局的有四大要素，分别是：武力、武将计（也可说是智力）、士气和疲劳度。它们相互影响，所以千万不要以为你武力胜过敌人几点，就可以轻易在单挑中胜出。与敌遭遇时，尽量用武力高的武将向敌方武力低的武将不断提出单挑要求，电脑一般都会拒绝你的要求从而使士气降低。士气值会影响武将的战力，当士气低于50时战场上的部队中就有可能出现逃兵，当士气低于40时会开始减低武将的忠诚度。一支部队的胜负同时也会小幅度影响同一国家内其它武将的士气。武将在城内休息则可自动恢复士气到70，而如果一支部队在战斗中连续三次退兵而未进城休息，那么当他第四次退兵时会全部被俘虏。除了士气的变化，武将参加战斗时也会增加疲劳度，疲劳度的增加量和耗在战场上的时间有关，当疲劳度增加到60以上时会开始降低武将的士气，而在城内休息同样可以降低疲劳度。

战场部分

这是《三国群英传》系列最吸引人的精华部分。在你为其宏大的战争场面而激动的同时，不要忘记，战术的运用可以决定你的命运。有些玩家一上来就让全体士兵突击，完全视阵形为虚设，这是一个极大的错误。各种阵形在战斗中都有很实际的作用——方形之阵适合在广阔的平地发动密集攻击；圆形之阵适合多种地形，将武将围在中间，攻守俱佳，但在指挥上的难度会大一些；锥形之阵适合在平地上发动最强的突击，但对武将的保护不好，所以不适合武力弱的武将；雁形之阵则是间接攻击阵形，将部队展开，通常适合弓箭手使用，在森林和草原的活动力最高；鱼鳞之阵的防御力强，最适合在水面上行动；玄襄之阵适合在山地和沙漠，以前军为饵对敌人形成包围；钩形之阵最适合在雪山或山地以优势兵力围攻敌人；箭矢之阵适合在森林及沙漠以骑兵为主向敌人发动像箭一样的速攻。

参考资料

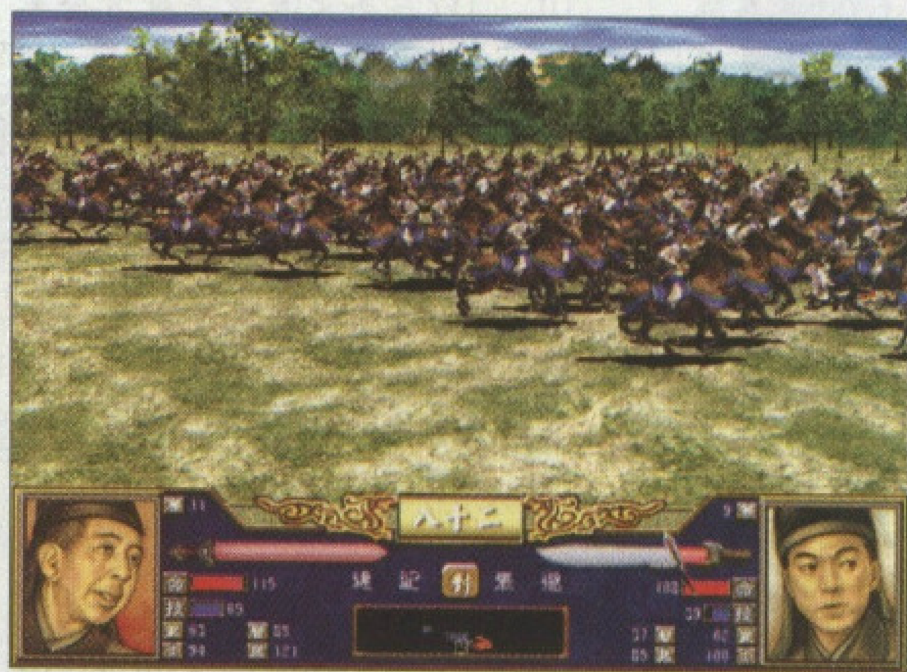
一、 兵种相克表

注：★=非常有利；☆=有利；●=势均力敌；△=不利；▲=非常不利

兵种名称	对刀兵	对枪兵	对骑兵	对武兵	对蛮兵	对藤兵	对女兵	对弓兵	对弩兵
朴刀兵(大刀兵)	●	△	▲	△	△	△	☆	★	★
短枪兵(长枪兵)	☆	●	★	△	△	☆	△	●	△
轻骑兵(铁骑兵)	★	▲	●	☆	△	☆	★	☆	△
武斗兵(驯兽兵)	☆	☆	△	●	★	△	▲	☆	☆
蛮族兵(象兵)	☆	☆	☆	▲	●	★	★	☆	▲
藤甲兵(藤骑兵)	☆	△	△	☆	▲	△	☆	★	★
女兵(近卫兵)	△	☆	▲	★	▲	△	●	☆	☆
弓箭兵(弓骑兵)	▲	●	△	△	△	▲	△	☆	△
弩兵(强弩兵)	▲	☆	☆	△	★	▲	△	☆	●


排兵布阵。


行军路漫漫。


万马奔腾。


血色黄昏。

二、文官用武将技

名称	对武将攻击力	作用
命疗术	0	我方主将补30点体力
落月弓	15	以弓箭攻击敌方主将
地泉冲	0	以水柱攻击敌方士兵，LV1
火箭	6	以火箭攻击敌方全军，LV1
伏兵组阵	0	补兵17人
木轮攻	5	以侧面出现的滚筒攻击敌方全军，LV1
虎咆	7	在主将四周乱爆攻击敌方全军，LV1
火雷	6	在地下放置会通杀敌我的爆弹，LV1
雷击	0	以闪电攻击敌方士兵，LV1
炎龙	10	以一条火龙攻击敌方全军
伏焰	6	在地下放火攻击，敌我全军皆会受损，LV1
拒陆马	20	在敌军的后方布置有攻击性的阻碍物，LV1
御飞刀	20	以飞刀方式攻击敌方主将，同时扣掉对方50%的气
雷光波动	0	以闪电波及方式攻击敌方士兵，LV1
火箭烈	6	以火箭攻击敌方全军，LV1
虎咆震	7	在主将四周乱爆攻击敌方全军，LV2
伏兵排阵	0	补兵32人
地泉裂劲	0	以水柱攻击敌方士兵，LV2
后伏连兵	0	在敌人后方增加我方士兵25人
木轮强袭	5	以侧面出现滚筒攻击敌方全军，LV2
炎龙无双	10	以两条火龙攻击敌方全军
雷光振杀	0	以闪电波及方式攻击敌方士兵，LV2
虎咆阳炎	7	在主将四周乱爆攻击敌方全军，LV3
火雷爆	6	在地下放置会杀伤敌我之爆弹，LV2
黄龙天翔	12	以召唤龙的方式攻击敌方全军
地泉鲸浪	0	以水柱攻击敌方士兵，LV3
绝命坝	20	在敌军的后方布置有攻击性的阻碍物，LV3
雷击闪	0	以闪电攻击敌方士兵，LV2
炎龙杀阵	10	以三条火龙攻击敌方全军
火箭天袭	6	以火箭攻击敌方全军，LV3
后伏兵阵	0	在敌人后方增加我方士兵35人
火雷星雨	6	在地下放置会杀伤敌我之爆弹，LV3
炎龙怒涛	10	以四条火龙攻击敌方全军
赤焰洪流	6	在地下放火攻击，敌我全军皆会受损，LV2
木轮涛击	5	以侧面出现大量的滚筒攻击敌方全军
赤焰火海	6	在地下放火攻击，敌我全军皆会受损，LV3
后伏军阵	0	在敌人后方增加我方士兵45人
大地狂啸	0	以地震攻击敌方士兵
雷光焦狱	0	以闪电波及方式攻击敌方士兵，LV
十面埋伏	0	敌军不可退兵
炎龙绝杀	10	以五条火龙攻击敌方全军
五雷轰顶	40	以强力闪电攻击敌方主将
狂雷天牢	48	以强力闪电球攻击敌方主将
天地无用	30	文官强力组合

三、武官用武将技

名称	对武将攻击力	作用
飞矢	5	以弓箭攻击敌方全军，LV1
连弩	20	以连弩攻击敌方主将和士兵，LV1
突石	11	以敌主将为中心，用尖石柱攻击对方全军，LV1
落石	9	以投石车投石头攻击敌方全军，LV1
刀剑乱	7	战场上会射出许多兵器攻击对方全军，LV1
半月斩	12	武将挥出一条剑气波攻击敌方主将和士兵
旋龙	0	以龙卷风攻击敌我双方士兵，LV1
落日弓	25	以弓箭攻击敌方主将
八面火	8	以主将为中心，八个方向放火攻击对方全军，LV1
旋灯火	8	以主将为中心，围绕一圈火焰攻击对方全军，LV1
突石剑	11	以敌主将为中心，用尖石柱攻击对方全军，LV2
太极门	8	以太极图案产生爆炸攻击敌方全军，LV1
伏兵班阵	0	补兵25人
八门金锁	0	让敌士兵暂停动作
鬼戟	14	丢出鬼戟攻击敌方主将和士兵
回天术	35	主将补充体力35点
地茅刺	8	以地下突出的刺茅攻击对方全军，LV1
连弩激射	32	以连弩攻击敌方主将和士兵，LV2
冰柱刺	8	突出冰柱攻击对方全军，LV1
突剑四方	12	以敌主将为中心，用尖石柱攻击对方全军，LV3
冲车	0	以两排冲车攻击左右两侧敌军
神剑	10	以飞剑攻击敌方全军，LV1
八面火转	8	以主将为中心，八个方向放火攻击对方全军，LV2
突袭石	10	以侧面出现滚石攻击敌方全军，LV1
龙炮	8	以龙炮攻击敌方全军，LV1
火牛阵	10	以火牛阵攻击敌方全军，LV1
生死门	0	召唤出通往地狱的黑洞攻击对方士兵，LV1
乱飞矢	5	以弓箭攻击敌方全军，LV2
地茅乱刺	8	以地下突出的刺茅攻击对方全军，LV2
龙炮激射	8	以龙炮攻击敌方全军，LV2
旋龙合璧	0	以龙卷风攻击敌我双方士兵，LV2
冰柱群锋	8	突出冰柱攻击对方全军，LV2
烈火旋灯	8	以主将为中心，围绕一圈火焰攻击对方全军，LV2
太极华阵	8	以太极图案产生爆炸攻击敌方全军，LV2
滚石辗压	10	以侧面出现滚石攻击敌方全军，LV2
八卦奇阵	8	以八卦图案产生爆炸攻击敌方全军，LV1
伏兵连阵	0	补兵42人
驷冲车	0	以排冲车攻击左右两侧敌军
三日月斩	12	武将挥出三条剑气波攻击敌方主将和士兵
神剑闪	10	以飞剑攻击敌方全军，LV2
连弩狂涛	44	以连弩攻击敌方主将和士兵，LV3
乱刀狂舞	7	战场上会射出许多兵器攻击对方全军，LV2
飞矢烈震	5	以弓箭攻击敌方全军，LV3
三圣华斩	25	武将挥出三条剑气波集中攻击敌方主将和士兵
神火旋张	8	以主将为中心，围绕一圈火焰攻击对方全军，LV3
龙炮灭杀	8	以龙炮攻击敌方全军，LV3
炬石轰	11	投石车投火石攻击对方全军，LV1
火牛群舞	10	以火牛阵攻击敌方全军，LV2
茅刺遍地	8	以地下突出的刺茅攻击对方全军，LV3
滚石怒冲	10	以侧面出现滚石攻击敌方全军，LV3
剑轮舞	8	出现以剑排成的圆环攻击对方全军
分身斩	35	主将以分身方式攻击敌方主将和士兵
冰岚刃舞	8	突出冰柱攻击对方全军，LV3
神剑闪华	10	以飞剑攻击敌方全军，LV3
炎墙	8	以火墙攻击敌方全军，1
旋龙天舞	0	以龙卷风攻击敌我双方士兵，LV3
地狱之门	0	召唤出通往地狱的黑洞攻击对方士兵，LV2
集火柱	9	以强力的火柱攻击敌方全军
神火怒张	8	以主将为中心，围绕一圈火焰攻击对方全军，LV4
神鬼乱舞	60	主将乱砍敌方主将
炬石炼狱	11	投石车投火石攻击对方全军，LV2
炎墙烈烧	8	以火墙攻击敌方全军，2
日月轮斩	12	武将挥出五条剑气波攻击敌方主将和士兵
火牛烈崩	10	以火牛阵攻击敌方全军，LV3
五岳华斩	45	武将挥出五条剑气波集中攻击敌方主将和士兵
鬼哭神号	50	武官强力组合



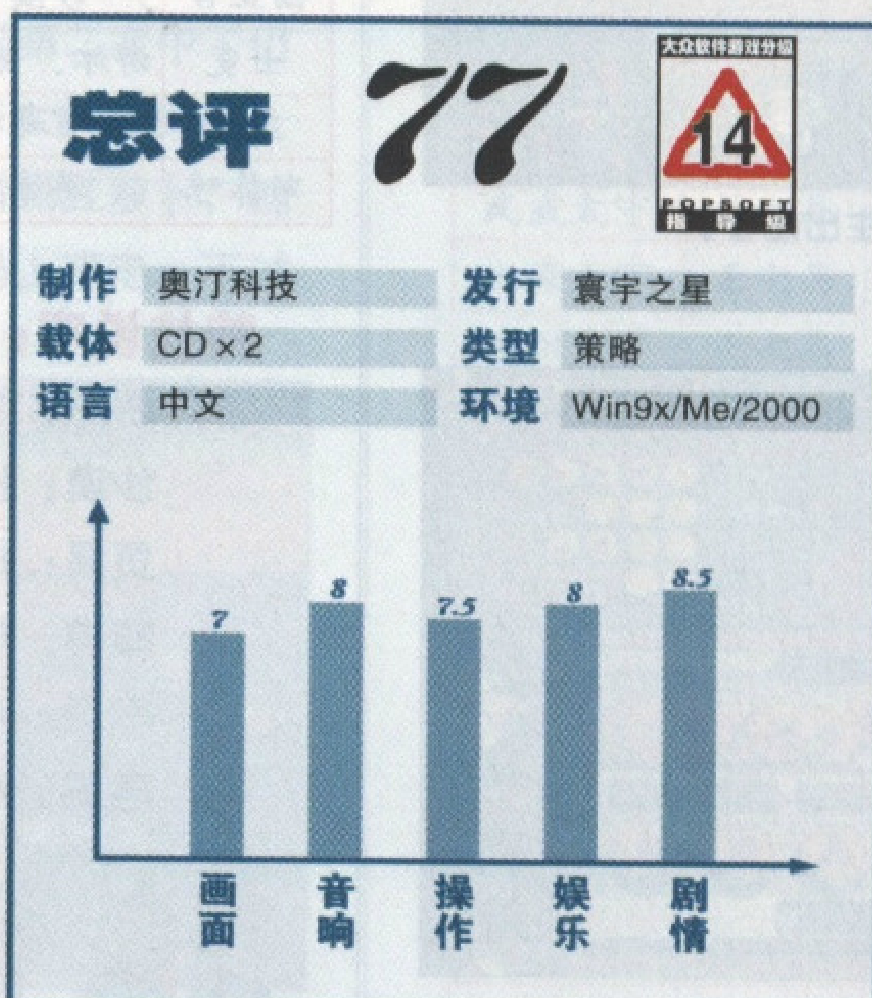
三、军师技（军师指令）

名称	对象	作用
鼓舞士气(初)	我方士兵	我方士气上升15点
降敌士气(初)	敌方士兵	敌方士气下降15点
后选出阵	敌方武将	可以等敌方先选好出阵武将后，我方再选
扰乱敌将(初)	敌方武将	敌将疲劳度增加
减少疲劳(初)	我方武将	我方疲劳度减少
离间计(初)	敌方武将	敌将忠诚度降低8
减缓集气(初)	敌方武将	敌武将集气减慢30%
保留气力(初)	我方武将	施武将技所需气力，留下33%
快速集气(初)	我方武将	武将集气增快30%
诈败	我方武将	可以使用“武将后退”战场指令
恢复体力(初)	我方武将	武将体力自动恢复
恢复技力(初)	我方武将	武将技力自动恢复
增加技力(初)	我方武将	武将技力增加25%
增加体力(初)	我方武将	武将体力增加20%
混乱敌军(初)	敌方士兵	敌方攻击力降5，御力降5
强化士兵(初)	我方士兵	我方士兵防御力上升10
增强攻击(初)	我方士兵	我方士兵攻击力上升10
鼓舞士气(中)	我方士兵	我方士气上升25点
降敌士气(中)	敌方士兵	敌方士气下降25点
喝阻敌军(初)	敌方士兵	敌方士兵逃走10%
增加经验(初)	我方武将	经验值增加30%
强化武将(初)	我方武将	武将攻击力上升10
逼近敌军	我方士兵	我方全军逼近敌方
化解计策	我方武将	化解敌方军师策略
扰乱敌将(中)	敌方武将	敌将疲劳度增加
包围敌军	我方士兵	将兵力分成两部份，并且包围敌方
减少疲劳(中)	我方武将	我方疲劳度减少
乱阵	敌方士兵	敌方阵型溃散
太公阵	我方士兵	可以使用“太公阵型”
偷袭敌军	我方士兵	我方从敌方阵型后面偷袭对方
保护主将	我方士兵	可以使用“保护主将”战场指令
劝降	敌方武将	说服敌将投靠我方，成功和失败比为1/30
金蝉脱壳	我方武将	武将可以立刻撤出战场
离间计(中)	敌方武将	敌将忠诚度降低15
减缓集气(中)	敌方武将	敌武将集气减慢50%
保留气力(中)	我方武将	施武将技所需气力，留下50%
快速集气(中)	我方武将	武将集气增快50%
鼓舞士气(高)	我方士兵	我方士气上升40点
降敌士气(高)	敌方士兵	敌方士气下降40点
恢复体力(中)	我方武将	武将体力自动恢复
恢复技力(中)	我方武将	武将技力自动恢复
增加技力(中)	我方武将	武将技力增加40%
增加体力(中)	我方武将	武将体力增加35%
混乱敌军(中)	敌方士兵	敌方攻击力降10，防御力降10
强化士兵(中)	敌方士兵	我方士兵防御力上升20
增强攻击(中)	我方士兵	我方士兵攻击力上升20
增加经验(中)	我方武将	经验值增加50%
喝阻敌军(中)	敌方士兵	敌方士兵逃走15%
强化武将(中)	我方武将	武将攻击力上升15
减少疲劳(高)	我方武将	我方疲劳度减少
扰乱敌将(高)	敌方武将	敌将疲劳度增加
快速集气(高)	我方武将	武将集气增快100%
减缓集气(高)	敌方武将	敌武将集气减慢100%
十面埋伏	敌方武将	敌方无法退兵
离间计(高)	敌方武将	敌将忠诚度降低25
保留气力(高)	我方武将	施武将技所需气力，留下75%
恢复体力(高)	我方武将	武将体力自动恢复
恢复技力(高)	我方武将	武将技力自动恢复
封武将技	敌方武将	敌将无法使用武将技，成功和失败比为1/3
增加技力(高)	我方武将	武将技力增加60%
增加体力(高)	我方武将	武将体力增加50%
混乱敌军(高)	敌方士兵	敌方攻击力降15，防御力降15
强化士兵(高)	敌方士兵	我方士兵防御力上升30
增强攻击(高)	我方士兵	我方士兵攻击力上升30
增加经验(高)	我方武将	经验值增加100%
喝阻敌军(高)	敌方士兵	敌方士兵逃走25%
强化武将(高)	我方武将	武将攻击力上升2


大将出马。


兵卒混战。


直取敌将。







富甲天下3

■游侠创作室：浪子韩柏

光谱资讯的《富甲天下》系列，一直以轻松搞笑、娱乐玩家为招牌。现在，作为新春贺岁游戏的《富甲天下3》终于呈现在我们面前，本作在继承的同时也有创新，完全可以称得上是一部出色的小品级游戏。作为新的一代，本作增加了很多新要素，下面逐一为大家介绍。


开始天下历程。



凤雏先生出山了。



棋子赌场，三阳开泰。

主公实力篇

实力一览表

主公名	特技	幸运	声望	官位	行路珠	银两	士兵	士气	山寨事件	武将数
曹操	无	中	250	都尉	六转珠	8000	15000	中	士气下降	7
孙权	游泳	中	0		六转珠	16000	5000	中	银两减少	5
刘备	无	高	0		六转珠	12000	8000	中	士兵减少	3
董卓	沙漠	中	300	武威太守	九算珠	20000	20000	低	体力恢复	14
袁绍	无	中	540	冀州牧	九算珠	14000	15000	低	体力下降	9
袁术	赌神	中	300	南阳太守	九算珠	18000	12000	低	银两减少	6
刘表	游泳	中	500	荆州牧	六转珠	10000	10000	低	士气下降	6
彻里吉	沙漠	中	0		十二珠	10000	50000	中	士气上升	11
士燮	游泳、贸易	中	280	交趾太守	六转珠	48000	15000	中	银两增加	10
孟获	贸易	中	0		九算珠	12000	12000	中	士兵增加	8
卑弥呼	游泳	中	0		六转珠	16000	16000	高	体力下降	5

特技说明：

游泳：拥有游泳特技的主公，经过河川、湖泊、海洋时，士兵不会减少。
沙漠：拥有沙漠特技的主公，经过沙漠时，士兵不会减少。
贸易：拥有贸易特技的主公，购买特产品的价格较其他主公便宜二成。
赌神：拥有赌神特技的主公，在赌场里输的钱，离开时可拿回一半。
幸运：幸运度越高的主公，遇到好事的几率越高。
声望：声望会影响官位的高低，遇到各种事件时，声望有时会影响结果。



富国强兵篇

《富甲天下3》虽然是一款大富翁类的游戏，但在本质上却增添了不少策略成分，玩家不仅要懂得如何赚钱，还必须学习如何在战场上取胜。只要掌握富国强兵的要诀，胜利将易如反掌。

1.致富之法： 在本游戏中，赚钱的渠道不外以下数种：

贸易：买卖特产品是最简单、最有效率的致富方法。在游戏初期，金钱的消耗相当惊人，无论是到聚闲庄招募人才，还是到募兵处花钱募兵，或者买武器、买机关、上私塾、上武馆都得花钱，建议玩家一开始别把钱给花完了，最好能留个5000至10 000两作本钱。在本游戏中特产品的设计让城池更具有地方色彩了，不同的城市产出不同的特产品，也同时有对其他特产品的需求。一般来说，单价越高的商品，利润就越大。如果要想赚更多的钱，就要修建特产坊，让城市产出二级特产品。例如蜀锦——三国时代蜀国最负盛名的特产品，想购买它，就得到益州开发才能买到，而如果你将它转运到洛阳或邺城等大都市，所得的利润可是惊人的哟！同样道理，辽东的人参也是高利润特产品。虽然特产品交易的利润颇高，但由于每种特产品都有保存期限（即耐久度），最好不要让其在身上带太久，笔者建议不要购买耐久10以下的特产品，它们基本上都是一些不值钱的小玩意。要注意的是，如果你一直将某项特产品卖给相同的城市，那么此城市对于本特产品的需求就会逐渐降低，利润也会越来越小，所以必须灵活掌握你的特产品购买和销售，合理搭配，以谋求最大利益。要想开发新的特产品，就必须占领一座城池并派驻太守。但对于一些人口少，而且你也没有足够实力去防守的城市，却发现那里可以开发新特产，那么你就可以先派驻一个太守，然后修建特产坊，开发出新特产，购买后就马上撤回太守，拍马走人。特别要注意，君主贸易的运输量，来自于各武将的运输力，但是一般很多名将的运输力都比较低。所以玩家在基本力量得到保证后，应该雇佣一些运输力高的武将，这样才能一次购买更多的商品，获得更大的利润。有了钱，后面的发展才能更加顺利，不要总是想一味雇佣猛将。

税收：税收是较稳定的收入来源，不过由于游戏初期城池都不大，光靠税收可能缓不济急。当占领一座城池后，城中的百姓便会按日缴税。税收的多寡与人口数和商业度有关，因此占领规模较大的城池，税收就相对较多。兴建市集虽然可以增加商业度，但考量其效益还是放在后期闲暇时再兴建为好。

赌场：由于游戏中本次摇出的点数会被记录，因此为玩家在赌场中作弊提供了机会。首先在即将进入赌场前先存盘一次，如果摇出点数恰好能进入赌场，那么玩家就有机会好好赢一把了！在骰子赌场中，玩家可尝试在“六点”、“左侧”、“双”三个位置各押1000两，只要中了六点，玩家至少可赚得5000两；若连位置都押对了，那就是净赚8000两。如果第一次扛龟，玩家还可以再押一次，因为只要第二次中了仍可赚2000或5000两。如果都没中，LOAD再来一次吧！按几率而言每六次至少中一次。赛马场中的马都有自己的绝技，如绝影发飙，就跑得飞快；赤兔看见红萝卜，就快马加鞭；爪黄飞电的绝技是全身放电；的卢只要一想到跃檀溪，就马上来电。不过



骰子赌场，作弊有奖。



赛马场上，奔腾的心。

官位一览表

官位名称	品级	俸禄	声望
倭奴女王	极品	20 000	950
西羌国王	极品	15 000	950
南越大王	极品	15 000	950
云南蛮王	极品	15 000	950
魏王	极品	10 000	950
吴王	极品	10 000	950
汉中王	极品	10 000	950
西凉王	极品	10 000	950
燕王	极品	10 000	950
韩王	极品	10 000	950
楚王	极品	10 000	950
丞相	正一品	9000	900
御史大夫	从一品	8000	850
大将军	正二品	7000	800
大司马	从二品	6500	770
司徒	从二品	6000	750
司空	从二品	5500	730
尚书令	正三品	5000	700
侍中	从三品	4000	650
散骑常侍	正四品	3000	600
廷尉	从四品	2800	550
兖州牧	正五品	2500	500
扬州牧	正五品	2500	500
益州牧	正五品	2500	500
凉州牧	正五品	2500	500
冀州牧	正五品	2500	500
豫州牧	正五品	2500	500
荆州牧	正五品	2500	500
西羌都督	正五品	2500	480
交州牧	正五品	2500	480
南中都督	正五品	2500	480
倭地都督	正五品	2500	480
司隶校尉	从五品	2200	450
车骑将军	正六品	2000	400
丞相长史	从六品	1800	350
陈留太守	正七品	1500	300
吴郡太守	正七品	1500	300
平原相	正七品	1500	300
武威太守	正七品	1500	300
渤海太守	正七品	1500	300
南阳太守	正七品	1500	300
南郡太守	正七品	1500	300
敦煌太守	正七品	1500	280
交趾太守	正七品	1500	280
永昌太守	正七品	1500	280
倭地守护	正七品	1500	280
都尉	从七品	1400	250
督邮	正八品	1200	200
郡司马	从八品	1000	150
令尹	正九品	800	100
县尉	从九品	500	50

说实话，这个还真不好押，且比较难以作弊，玩玩就好了。棋子赌场则赢钱几率相当高，要记得保留相同的棋子以及兵、卒，其它的换掉，基本上都不会输，至少都有一对不赚不赔。

过路费：过路费与城池中的人口数、发展金多寡有关，由于游戏一开始城池规模都不大，加上玩家手头拮据，不可能放太多发展金，因此过路费多半只有几百两，收了也吃不饱，何况计算机经常选择以武力解决，所以也不易收到。但是到游戏末期，几乎每座城的规模都相当大了，而且玩家已有实力占领整个州的城池，加上守城武将素质的提升，发展金也动辄上万两，因此过路费水涨船高，一次缴个数千两算是家常便饭，此时过路费可说是攸关游戏的胜负。玩家若想以过路费赚钱，最好选一座大一点的或者两侧都有道路的城池，然后派入优秀武将及足够的兵和银两，这样才有可能捞到对手身上的银子。

俸禄：如果玩家声望值够高，那么停留皇宫或皇帝行辕时便可获得官位，以后每次经过皇宫或皇帝行辕时，皇帝便会发给俸禄，可算是一笔意外之财吧！

随机事件：随机事件所获得的银子也是意外之财，可遇而不可求。由于许多事件获得银子的多寡与声望值有关，因此玩家若想多得一些意外之财，提高声望值是可以努力的目标。


用计强收过路费。

2.制敌之道： 懂得赚钱之后，就可以开始招兵买马，与敌人一较高下了。其实战争胜利与赚钱是脱不了关系的，因为战争胜利才有机会到敌人城内做生意，收取敌人的过路费，甚至占领敌人的城池。

招募武将：要一统天下，没有人才是成不了事的，因此玩家第一步便是要到聚闲庄招募人才。虽然每位主公都有所谓家臣型的武将，素质高且价格便宜，但单凭这些家臣是绝对不够的，因此无论素质如何，武将是越多越好。挑选武将首重武力，最好体力也高，这样单挑时才不易落败；其次是智力型的武将，此类武将平时可用来担任太守，战争时可担任军师；再就是统率较高的武将，最好山战、陆战及水战中有某一项素质也很高，这样野战时较易获胜。统率较高的武将，担任校尉时士兵士气较高。


赵云用药升级。

培养武将：天生素质较差的武将，经由后天培养也会有出人头地的一天。如果玩家钱够多，买武器是提升武将能力最快的方法，其次像医馆可以提升体力，私塾可以提升智力及统率力，武馆可以提升武力、陆战、山战和水战力。建议玩家在游戏初期应先培养两三位明星武将，让他们的智力、武力及统率力分别达到150以上，这样经过他人城池时，可经由战争取胜而免缴过路费。游戏中期以后则应将每位武将的素质都加以提升至少在100以上，这样才有机会在守城时获胜，收到敌人的过路费。


曹洪驯马升级。

占领城池：当玩家一开始实力不足时，最好别占领太多城池，而且要选一些有发展性的城池较好。什么样的城池有发展性呢？首先是城的规模能达到州城（四乘四大小）以上，其次是城内可兴建特产坊，这些信息可通过点选地图上城池或进入城内而获得。规模大的城池除了容易到达外，所提供的税收和兵源也比较充足；有特产坊的城池让玩家可以买到更具利润的特产品，更快累积财富。占领城池后一定得派太守，选择智力高的武将充任，人口增加得较快；校尉选择统率力高且具备符合城池特性（陆、水、山）战力的武将较好，不仅士兵士气较高，野战时也较占优势。玩家本队若无五位以上将领时，最好不要占城，而占城时也别把本队中智力、武力、统率力最高的武将派去，以免玩家走到敌城池时，无强将可出战。

城池经营：占领城池后，城内至少放置3000兵比较保险，若敌人兵力在15 000以上，则放置5000兵就万无一失了；至于发展金可以先不放，反正会自动慢慢增加。第一次最好先兴建一座征兵所，让城池的士兵开始增加，之后每次走到城池时都能再兴建一座建筑物。如果城池规模已相当大了，第二次就可以考虑盖兵营，否则就盖粮仓吧，让城池规模可以逐渐扩大。等城池中已有一座征兵所和兵营，且粮



在钱庄也是有利可图的。

仓都盖完后，就可以考虑盖特产坊、库房及其它征兵所和兵营，实在没东西盖时再建市集和加固城墙吧。

单挑：和前两作不同的是，本作中新设了军师的角色，这是一个非常有意思的创新。军师在旁边叫阵，可以提高自己武将的斗志，军师智力越高则武将斗志提升就越快。斗志到达顶点时，便会随机使出各种不同威力的武斗技，一次就能耗损敌人大量体力。一般来说，武力越高，抛出大威力的武斗技的几率越大。关羽的武斗技可是很猛的哟！而军师本身也有自己的口斗技，除了更快提升自家武将的斗志外，还能降低对方的斗志，甚至吓跑对方军师，所以军师能力的好坏，对战局有着非常重要的影响。玩家若想“秒杀”敌人主将，首先得派出体力高，武力在110左右，具有强武斗技的武将担任主将，军师则选择智力超过100的。对方主将如果是猛将，便会一直和玩家缠斗，等到体力剩下不多时，我方主将恰巧斗志填满并使出强武斗技，对方可能就挂在战场上了。用这种方式有时还可以打下一座城哦！

野战：当敌人城池内驻留大量士兵，而且武将在两人以上时，攻城之前最好先用野战的方式消耗城内士兵。如果城内有征兵所，玩家最好先用“过河拆桥”及“杀人放火”等锦囊拆除征兵所，以免辛苦消耗的敌军士兵又得到补充。野战依据当地属性分为陆战、水战和山战。野战由双方各派一名主将出战，军师为辅。双方都只能最多以1000兵力投入战场，兵力强大的一方无法以数量来取得优势，这个设置对防守一方还算公平。这样，战斗就成为士兵的作战能力与武将统率力、地形适应性（陆战力、水战力和山战力）以及士兵士气等相关因素的综合体现。首先，领兵的武将统率力及地形适应性越高越好。其次，作为辅助作战的军师会在战场中设置陷阱，智力越高，则设置的陷阱就越多。但如果对方主将地形适应性较高，是可以识破陷阱的，可减少士兵伤亡，等到双方士兵越过陷阱区后，便会展开激战，双方对冲而过，剩下的兵力高的一方判定为获胜。



孙刘野战。

攻城：攻城战双方可以各派一位主将和两名副将，武将的统率力越高，士兵的战力就越强。基本上来说，攻城战肯定是防守方比较有利，因为城池有耐久度的设计，当耐久度未降至零时，攻方无论如何是伤害不了城中士兵的，而城内士兵却可以用各种手段造成攻城士兵的损伤，所以此时攻城机关的选择就显得尤其重要。要注意的是，你在攻击城池前就应该侦察好敌方是城池耐久度高，还是士兵多。城池耐久度高，则选用冲车等破坏力强的武器；士兵多，就选用毒箭塔等杀伤力强的机关。在攻城战中，兵力多虽然使得攻城胜利的机会大增，但相对伤亡人数也会提升，特别是在敌人兵力比较多且城池耐久度较高的情况下，建议玩家不要一口气将所有士兵都投入攻城战，最好分两次进攻。第一次投入50%的兵力，配合破坏力强大的机关，打掉其城防，第二次再投入全部兵力，并配合杀伤力大的武器。当然，如果玩家的武将统率力高，兵力强大（一般来说是4～5倍于敌人），还有强力的攻城机关，那就勇敢地进攻吧！



赵云攻城。

善用锦囊：善用锦囊可以事半功倍，使用锦囊的武将智力越高，效果就越好。最有用的锦囊当属“暗渡陈仓”、“以逸代劳”和“严阵以待”，尤其游戏初期急需武将，善用这些锦囊将可在聚闲庄多招一些武将；而“笑里藏刀”、“无所遁形”也相当重要，让敌人战败付两倍过路费可是很爽的；当玩家拥有城池后，用“六畜兴旺”、“财源广进”、“草木皆兵”可以满足城池的各项需要。当玩家进入锦囊铺时，千万别空手而归啊！



三国时就有点子公司了。

其他技巧：当玩家不算特别富有的时候，可以买2～3把最好的武器，增加的属性最好各不相同。因为宝物的佩戴由玩家控制，这样你就可以一件宝物大家用，哪里需要哪里搬了。超级密宝金箍棒和加农炮可以将任何武将变成神将，它们分别可以在武器店和机关房里得到，方法是先把那家店的东西买光，然后再卖回给老板几件，秘密武器就会出现啦。



挑一件称手的兵器。

一统天下篇

“一统天下”是游戏中的剧情模式，玩家可由曹操、孙权、刘备三个主公中择一进行，各自进行五个关卡的挑战，其中第四关的地图会出现差异。每次过关后，主公声望、官职、机关、锦囊、武器均可保留至下一关，部分武将也会追随至下一关，特产品则保留一件。由于每关都有一些任务目标待完成，达成目标过关可获得额外加分，本篇即介绍每关的过关要诀及任务目标供玩家参考。


乱世出英雄。

1.黄巾之乱

任务目标：消灭黄巾军
额外加分：占领高柳城、蓟城、土垠城、襄平城
竞逐势力：曹操、孙权、刘备
独立势力：张角

本关是游戏中第一个关卡，玩家不需要消灭其他主公，只要将盘据在高柳城、蓟城、土垠城、襄平城等四座城池内的黄巾军消灭即可过关，即使黄巾军是由其他主公消灭的，玩家同样可以过关，所以走到张角城池时先别急着以野战消耗敌军。由于张角阵营中并无猛将，单挑是最易获胜的方式了。让其他主公与张角硬碰硬，玩家应先设法积蓄实力，最后再收渔人之利即可。


荣誉圣旨：联合曹操。

曹操一开始武将与士兵都多，因此可以考虑先占一座城池为根据地；至于孙权，身上银两充裕，先到聚闲庄补足人才后，就有机会抢占城池，若一开始能走到朝鲜城，无论如何都得先占；刘备也可以先招募一两位武将，不过身上得留一些钱当作做生意的本钱，等赚了一两万时，就开始募兵吧！无论扮演哪位主公，辽中的渔阳城和辽东的朝鲜城、高驪城都是首要占领的目标。渔阳城有发展成为州城的实力；朝鲜城不只有特产，而且容易到达；高驪城则有名贵的特产品，开发后可迅速致富。由于黄巾军的城池都没有征兵所，待玩家实力充足后，可以先用野战消耗敌军，再攻城取胜。蓟城士兵较多，黄巾军实力较强，可以留至最后再攻，先攻土垠城赚取城内发展金，或者襄平城也不错。过关前记得为武将添购好一点的武器，攻城机关和锦囊尽量买满，最好再带一个高驪城的“人参”，这样进入下一关后手头会比较宽裕。


洛阳是最大都市。

2.打掉董卓

任务目标：消灭董卓
额外加分：占领长安城、洛阳城
竞逐势力：玩家、董卓、袁绍、袁术
独立势力：无

这一关玩家会遇到三国第一战神吕布，想消灭董卓的话，第一步就得抢占第一大城洛阳，否则让董卓拥有吕布和洛阳，玩家想获胜可是难上加难。洛阳城不愧是第一大城，城内可以兴建36座设施（不含城墙），因此谁能占领此城，谁就可以傲视群雄。虽然洛阳城一开始落在董卓手里，而且驻扎了10 000士兵，不过粗心的董卓并未兴建征兵所，玩家可用野战消耗其兵力，若能在单挑时斩杀城内武将就更好了。总之一切努力都放在收复洛阳，只要攻陷此城，多盖一些征兵所和兵营，董卓就不足为患了。



再有本事也得学习。

曹操一开始的兵力就足以用野战消耗洛阳城的士兵，不过一定要设法多靠贸易赚些钱，再到募兵处多募一些士兵；孙权和刘备这次多了些武将，不过还是得先设法积聚实力，再找机会抢占洛阳城吧！本关有两座州城也可以列为抢占目标，那就是司隶

的安邑城以及渭南的冀城，先以此二城为基地，征兵纳税后再向洛阳发动攻势吧！

袁绍和袁术其实实力都不强，因此玩家可将董卓当作主要对手。当玩家武将够多时，可以多占一些城池，并买武器提高武将的武力，这样遇到吕布单挑时就不用怕了。过关前最好能攻占洛阳和长安，这样便可获得奖励分数。消灭袁绍后，张合会成为曹操的家臣。

3.赤壁之战

任务目标：占领荆州所有城池
额外加分：占领荆南五座城池及荆北四座城池
竞逐势力：曹操、孙权、刘备、刘表
独立势力：刘度、赵范、金旋、韩玄

这一关对以孙权进行游戏的玩家较为有利，除了一开始就占领了建邺城外，本关水城以及水域地形也较多。孙权有“游泳”特技，而且手下擅长水战的将领不少，玩家应尽量培养一些擅长水战的武将，野战时可以提高获胜的机会。本关还有一项特色，就是独立势力颇多，其中临沅城、泉陵城建有征兵所，临湘城有黄忠、魏延两名猛将把守，都不是短期就能攻陷的城池；郴城因两侧均有道路通过，到达机会大，没有征兵所士兵不会增加，且城中将领素质较差，是荆南四郡中最弱的势力。

本关不需要消灭所有敌对势力，只要占领荆州所有城池就可过关。荆南的巴丘城是座空城，而且出产高级特产品染料及檀香，玩家应抢先占领。荆北的江陵城同样是空城，地理位置重要，而且具有发展潜力，也是首要占领目标。当玩家经由贸易而实力大增后，便可考虑攻陷本关最大的襄阳城。虽然该城一开始就在刘表手中，但城中并无优秀武将，只要有耐心用野战消耗其兵力，最后一定打得下来。

到游戏中期之后，玩家应将目标锁定曹操的宛城（若玩家以曹操进行游戏，则一开始便拥有该城）。只要再拥有宛城及西陵城，荆北便全部收复了，接着便可全力对付荆南的独立势力。郴城可列为首要目标，临沅城、泉陵城虽建有征兵所，但士兵上限不会超过5000，玩家只要进行两次野战，再用锦囊“以逸代劳”直接攻城，配合好的攻城机关，20 000兵马应足以攻下城池了。至于临湘城，因为没有征兵所，用野战慢慢磨应该就能过关了。值得一提的是，攻下临湘城后，黄忠和魏延会成为刘备的家臣（到聚闲庄便可找到）；消灭刘表的话，甘宁会成为孙权的家臣。

4.平服西羌

任务目标：消灭彻里吉
额外加分：占领所有城池
竞逐势力：曹操、彻里吉
独立势力：韩遂

这是曹操的第四个关卡，由于彻里吉拥有五万铁骑，曹操一开始若要占领城池，就得多留一些兵。本关除了敦煌城外，每座城都被独立势力韩遂所占领了，而韩遂的手下有可能成为曹操与彻里吉的家臣。彻里吉兵虽多，但将领明显不足，因此玩家必须把握时机尽快到聚闲庄吸收武将，只要彻里吉武将无法增加，他就无法占领城池。韩遂城池虽多，但兵力薄弱，凭曹操的实力应可轻易攻陷，问题在于如何防备彻里吉的攻击。所以当玩家攻陷城池后，最好先建征兵所以增加兵源，其次就是多利用计谋“暗渡陈仓”，到聚闲庄招募武将，让彻里吉无将可用。特别的是，曹操在本关所招募的西凉武将，全部都能成为家臣，这样到下一关就不必重新招募了。


奉旨伐蜀。


孟德出马。

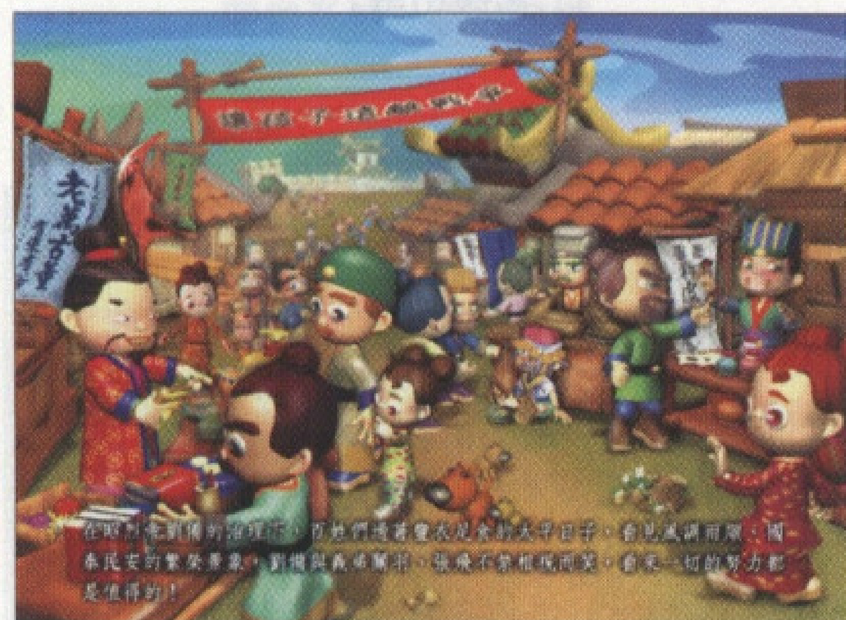

刘表受阻。



刘备军单挑获胜。


小心旋风。


Oh Yeah!


结局

总评 88

制作	光谱资讯	发行	光谱博硕
载体	CD×2	类型	益智+策略
语言	中文	环境	Win9x/Me/2000

画面	音响	操作	娱乐	剧情
9.5	8.5	9	8	9

5.征讨岭南

任务目标：消灭士燮
额外加分：占领所有城池
竞逐势力：孙权、士燮
独立势力：无

这是孙权的第四个关卡，士燮不仅钱多，而且擅长经商，但将领素质明显低于孙权，因此孙权应可轻易过关。由于士燮一开始就占了南交州的两座大城，因此玩家可从北交州开始经营，番禺城发展性佳，朱崖城出产珊瑚、玳瑁等名贵特产，都是值得经营的城池，只要在北交州站稳脚跟后，打败士燮将轻而易举。和曹操的第四关相同，孙权在本关所招募的士燮家族武将，全部都能成为家臣，这样到下一关就可拥有为数众多的武将了。

6.七擒孟获

任务目标：消灭孟获
额外加分：占领所有城池
竞逐势力：刘备、孟获
独立势力：无

刘备的第四个关卡就在益州，孟获一开始就占了南中大多数的城池，只剩下朱提城和邛都城，剩下全都是山寨。由于孟获在山寨中容易得到士兵，而刘备恰恰相反，因此玩家最好设法留在西川及汉中发展，放弃西川而经营南中可是得不偿失的。西川的成都城、江州城和汉中的南郑城都是规模较大的城池，玩家最好先占此三座大城，然后招募武将及士兵，一口气再将西川其它城池占下来。只要统有西川及汉中，不必费心南征孟获，孟获胆敢闯入西川，不死也只剩半条命。刘备在本关所招募的南蛮武将，全部都能成为家臣，可以直接带到下一关。

7.一统天下

任务目标：消灭所有敌人
额外加分：占领邺城、长安城、洛阳城、成都城、建业城、安平城
竞逐势力：曹操、孙权、刘备、卑弥呼
独立势力：无

终于来到最后一关了，这关不仅地图大，武将也几乎全部登场了。由于城池较多，玩家千万别一开始就忙着到处占城，因为分散力量反而会造成经营上的困难。最好是占领同一州的城池，这样可以用“暗渡陈仓”反复增强自己的势力，让城池成长较快；或者挑选大城来占，到达的机会才会比较多。

一开始曹操是由邺城出发，因此将活动范围锁定在北边较好，最好设法抢占许昌、洛阳、安邑、晋阳、蓟城、临淄、昌邑等几座北方大城。孙权由建业出发，像吴城、番禺、江陵、襄阳等大城最好都不要放过；安平城虽小，但位置重要，而且出产稀有的香蕉、珊瑚、玉石，说什么都不能放弃。刘备是由成都出发，如能占领襄阳、洛阳、安邑及长安，也足以与其他势力相抗衡。

地图大城池多，需要的武将就多。本关每个主公都是一时之选，麾下人才几乎都是三国的精英，尤其卑弥呼的武将更是文武双全，一时间是胜负难分的。因此玩家最好先在势力范围内好好经营，尤其多跑聚闲庄招募人才，并以优秀人才治理大城，然后以此为根据地向外发展。多买武器增加武将素质，善用攻城机关攻城掠地，以州为单位来扩张势力，这样敌人到达时付出的过路费才可观，玩家才有机会赢得胜利！

注：本文部分资料由光谱资讯提供。



WCG星际争霸2V2决赛战报及实战分析

■北京御风 · Littlewing

在前不久结束的WCG世界电子竞技大赛中，中国队的=A.G=Deep和=A.G=MTY在高手如云的星际团体比赛中发挥出了极高的水平，以娴熟默契的配合和出众的团队意识勇夺冠军，这也是中国选手在世界性的大赛中首次获得冠军。说起中国的这两位选手，还有个典故。两个人既是对手，又是亲密的朋友。在中国区预选赛中，他们在一起研究了极具特色的人族双基地开局合用建筑反封对手的战术，并且双双杀入4强。但是为了争夺去韩国参加WCG的最后一张入场券，两兄弟之间不得不展开一场真刀真枪的决斗。两个人在打成1：1的情况下开始了最后一场战斗，而更富戏剧性的是当时刚好冠亚军的决赛已经完毕，由于这场比赛关系到谁能出战韩国，就更受到广大玩家的关注。在大屏幕的转播中，Deep艰苦地战胜了MTY，MTY再次黯然神伤。不过最后由于另一位选手的原因不能去参赛，MTY终于获得了梦寐以求的机会。在韩国WCG的赛场上，他也确实展示了高超的水平，不负玩家对他的厚望。而Deep和MTY在决赛中遭遇的是实力强劲的德国选手DKH.MMMBop（以下简称Bop）和[pG]FisheYe（以下简称Fishe），在先胜两局的情况下，德国选手凭借顽强的斗志连扳两盘，让形势再度变得扑朔迷离。尤其是两位德国选手的双Z组合，配合得天衣无缝，行动整齐划一，看上去令人赏心悦目。这次笔者为大家带来的就是双方决胜局的战斗，看看职业选手们是如何把战术运用在团队比赛中的。让我们一起来回顾这个历史性的时刻。

WCG星际争霸2v2最终战

[地图说明：Hall of Valhalla是一张标准的128×128四人对战地图，上面有15个资源点（图1）。4个起始资源点位于地图的12：00、3：00、6：00和9：00位置，它们紧贴地图边缘。与Lost temple不同的是，这4个主矿的位置正好处在以地图中心为原点的X/Y轴线上，分布十分规则。每一个主矿都处在完全封闭的半高地上（即陆军可以从下面看到上面，但是不能直接登陆的高地）。在每块主矿的旁边，各有一块只有水晶的矿区。在地图的西北角和东南角，有两块被高墙围起来的矿区。他们的特点是内部空间狭窄，资源丰富，如果在里面修上3～4个防空设施，可以很好地防备敌人的空降。在与轴线成45度角的地方，有4个资源点，它们处在完全封闭的盆地中，同样只有通过运输机才能到达（图2）。在地图的中央，还有一个巨大的矿区，这里有2个气矿和大量的水晶，它被高墙围在一个接近菱形的区域中。]

比赛地图：Neo Hall of Valhalla
中方：MTY，9：00，棕色Zerg
Deep，6：00，白色Terran
德方：DKH.MMMBop，12：00，橙色Zerg
[pG]Fishe，3：00，红色Protoss



图1



图2

由于这已经是最后一场比赛，MTY和Deep丝毫不敢大意，都选择了自己最擅长的种族。而德国选手Fishe却出人意料地放弃最擅长的Zerg选择了Protoss，可能是他认为P+Z的组合比双Z组合更能打出配合吧。双方的Zerg选手开局如出一辙，都是12drone采气站——血池，在血池完成之后，MTY选择了先造2基地，再升级主基地的做法。与Fishe的先升级基地相比，他能有更强的生产能力，相应地，攀爬科技的速度就会比德国选手慢一些。在基地升级完成之后，双方都造了刺蛇窝以驱赶对手留在自己基地窥探的宿主（图3）。Fishe很快开始升级宿主的速度，看来他是打算使用空降战术了，而MTY则开始造飞龙塔，双方开始向不同的方向发展。Deep采用的是9scv房子——11scv兵营——采气站——坦克场的开局，在坦克场完成之后他接连造了两个飞机场，准备出隐形机。而另一边的Bop则是8probe水晶塔——10probe兵营——12probe采气站，在造了龙骑士的建筑之后，他放下了Robotics Facility，准备生产运输机。



图3：MTY给了对手他正在造刺蛇的假象，事实上他正在角落中兴建飞龙塔。

战局评判：从开局来看，中国选手一致地选择了先出空军制空的策略，这也是大部分选手在空战地图中采用的作战方式。由于飞龙和隐形机都具有极高的机动性，可以有效地拦截敌人的运输机，也便于互相援救，更使中国选手在对敌人的骚扰上处于有利的位置。而德国选手的动作也一样整齐划一——发展空降。由于缺乏有力的制空手段，他们的空降在中国选手强大空军的威胁下将很难奏效，这为他们后来的失败埋下了伏笔。

Fishe在拥有运输机之后，马上把一个Probe放在离基地最近的矿区开始了扩张，同时开始了金甲虫的建造，而Bop则继宿主速度升级完成之后忙不迭地升级了宿主的空运。急于求成的德国选手丝毫没有意识到即将到来的威胁，而另外一边的Deep和MTY在拥有了5只飞龙+4架隐形机之后，发动了第一次进攻（图4）。由于MTY的宿主早已侦察到Bop在不停地积蓄刺蛇，矛头直指防守脆弱的Fishe。3个防守的龙骑士在中国选手空军的攻击下迅速地倒下了，Fishe的防线全面崩溃。他只有控制着Probe在基地内部东躲西藏，以求在飞龙和隐形机的枪下苟且偷生。Bop的援救部队终于赶来了，4只宿主带来了16条刺蛇，迅速赶走了来犯之敌。



图4：当对地攻击能力不强的飞龙和隐形飞机形成规模的时候，也是一股不可小觑的力量。

战局评判：Fishe为他的贪婪付出了代价，如果他不急于扩张而是双兵营生产龙骑士，完全可以挡住对方前期的骚扰。还好，Bop救援比较及时，使他脱离了覆灭的命运。在双方的第一次交锋之后，Fishe的经济受到了沉重打击，将近一半的Probe死于非命（图5）。但是中国选手只是占据了短期的优势，这是因为Fishe拥有两个基地，能够比较迅速地补充Probe。至于能不能把这个优势一直保持下去，就要看他们进一步的表现了。此外，在Bop派兵援救的时候，我们可以看出他很小心地把刺蛇降落在Fishe基地的边缘，避免了在部队完全降下之前遭到中国选手空军的拦截（图6）。而当中国选手转面攻击Fishe高地下面的分基地的时候，他也很有层次地把一部分刺蛇运到了下面，而另一部分则紧贴在高地边缘作为掩护，可谓滴水不漏（图7），充分体现了职业选手临危不乱的心理素质。

STARCRAFT


图5：惨遭屠戮的神族农民


图6：Bop的援兵终于在Fishe覆灭之前赶来了


图7：仰仗Bop的刺蛇，Fishe的分基地得以保存

空军毕竟不是解决对手的最终手段，在骚扰一阵之后，MTY也将生产的重点转为刺蛇，而Deep则补上了5个兵营，开始大量生产机枪兵。这里我不得不提一句Deep的五架隐形机，他们在这场战斗中居功至伟。Deep一直命令它们沿着左上——右下的对角线巡逻，一旦发现敌人的宿主、运输机就马上击落。也是他们，成功地拦截了一次Bop的空降，2个满载刺蛇的宿主在赶往MTY基地的途中被击落（图8），遭受惨痛损失的Bop只好放弃了自己的偷袭计划，这也给了MTY充足的准备时间。笔者也同样佩服Deep敏锐的眼神（笑），他竟然能够在如此紧张的战斗中发现屏幕中由于神族Observer的移动而带来图像的微小扭曲，雷达一闪之后立刻将其击落，真可谓是火眼金睛（图9）。

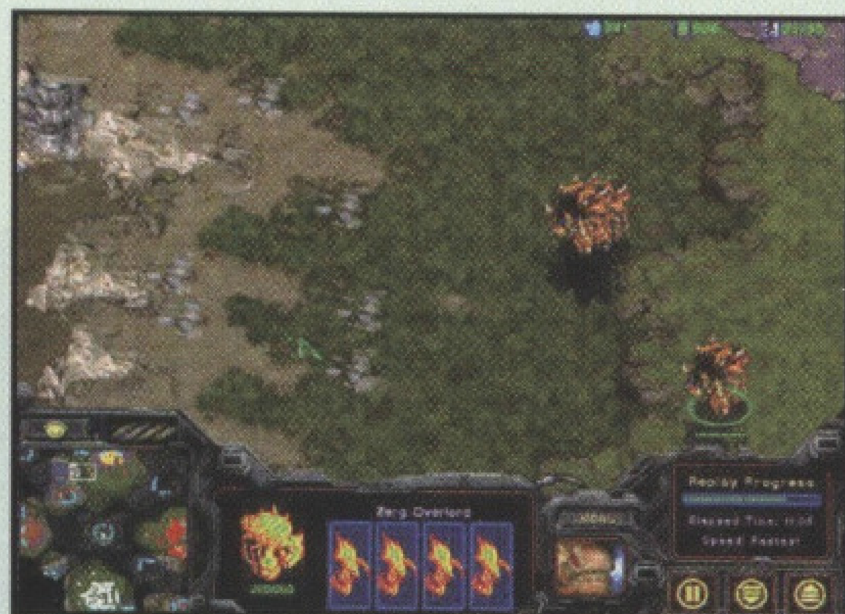

图8：一场精彩的空中拦截


图9：精明的Deep发现了紧随在自己空军后面的Observer


图10：恢复元气的Protoss依然执著于发展科技，丝毫没有意识到即将到来的威胁

战局评判：应该说中国队转换兵种的这段时期是德国选手反扑的最佳机会。吃了亏的Fishe已经积蓄了为数不少的龙骑士（图10），但是他却迟迟不出击，另一边Bop只好独撑大局，但由于他一个人的兵力贸然出击是毫无意义的，他只好让刺蛇在MTY的基地和地图中间游弋，同时压制MTY和Deep给他带来的巨大压力，他几乎没有时间去发展科技和补充Drone，而且家里的防守力量也只有2个防空塔而已。Fishe依然在安心的发展，丝毫没有感觉到自己的战友正在MTY和Deep之间苦苦支撑，即将油尽灯枯。此时的Fishe把龙骑士都放在家里防守，延误了进攻的时机。其实对抗飞龙、隐形机和神族最强力的手段就是执政官，一个龙骑士+1个执政官，足以对抗成队的飞龙和隐形机，但是Fishe却用大批的龙骑士防守，鼓励了自己的队友，不得不说是一个失误。

MTY迅速发展了起来，在刺蛇的+1攻击升级完毕之后，他率先发动了进攻，在地图中心，双方的刺蛇部队展开了一场激烈的搏杀（图11）。虽然Bop的刺蛇在数量上略占优势，但由于MTY有飞龙的辅助，双方打了个势均力敌。正当Bop刚刚松了口气的时候，突然看到自己的基地被一片白色的海洋淹没了。从头至尾毫发无损的Deep出动了，5架满载机枪兵和护士的运输机在Bop和MTY交战的时候悄无声息地来到了Bop的基地（图12）。只听机枪兵一声畅快的叹息，Bop毫无防守的基地瞬间被夷为平地。失去了Bop的Fishe虽然面对强大的虫族+人族联军还是妄图继续顽抗（图13），但当Deep的空降兵犹如梦魇一样出现在他的基地内部的时候，他唯一能做的就是打出“GG”了。


图11：Bop的所有刺蛇在地图中间被MTY歼灭


图12：Deep的空降部队彻底粉碎了Bop仅存的希望


图13：中国选手强大的TZ联军如潮水般涌向敌人基地。

战局评判：纵观此场比赛，我们可以看出空军在较为封闭的地图中有着不可或缺的作用。无论是前期的骚扰还是中期的拦截，都起着至关重要的作用。尤其是Deep的隐形机，可以说从头到尾都保持着运动，正是他不断地侦察，才没给德国选手丝毫可乘之机。Neo Hall of Valhalla是一张封闭的空战地图，但是这张图的大部分地方却是陆地。这就决定了最终锁定胜局的依然会是地面部队，德国选手虽然意识到了这一点，但是他们没有注意兵种的过渡而是直接发展陆军，正是他们的求胜心切葬送了自己的前程。Fishe的扩张是这一局中最明显的败笔，大家都知道，在Lost Temple或者The Hunters地图的2v2中，先扩张的一方往往会遭到对手的联合攻击而导致覆灭，前期保证充足的兵力才是2v2的正宗战法。而这个多余的矿区就像是鸡肋一样，成为限制Fishe发展的桎梏。

至此，中国选手终于在世界性的星际比赛中取得了冠军，五星红旗第一次飘扬在WCG的会场。



在文章的最后，笔者想把2v2中常用的战术进行一个简要的总结：

1.兵力！兵力永远是首要考虑的。如果一方中有Zerg的话，完全可以在损失经济的前提下大量放出狗，2v2防守方永远是被动的。

2.前期的封锁战术：这是笔者最喜欢的一种战术，个人认为通过长时间的演练的话这将是2人战中最具普遍性的战术。在前期两个人以牺牲经济为代价，迅速造出大量的低级部队囤积在地图中央，然后用他们作为辅助在敌人一方的路口布置防御。比如：我方ZP组合，对手ZT组合。前期用小狗和狂徒压制对手，然后用神族的光子炮封锁对手的T，由于T的机枪兵要冲开光子炮的封锁比较困难，就能给己方争取大量的时间。集合兵力灭掉敌人的另外一家之后再来对付T。

3.讲究兵种之间的合理配合。以WCG团体赛的第4场为例，MTY和Deep打得就比较混乱。一个是出狗，一个是出火兵，如果同时进攻不但不能打出远近的配合，还会对自己人造成致命的误伤。而德国选手则是Lurker和飞龙的组合，充分体现出了立体进攻的特色，非常有层次感，取胜也就是情理之中的事情了。



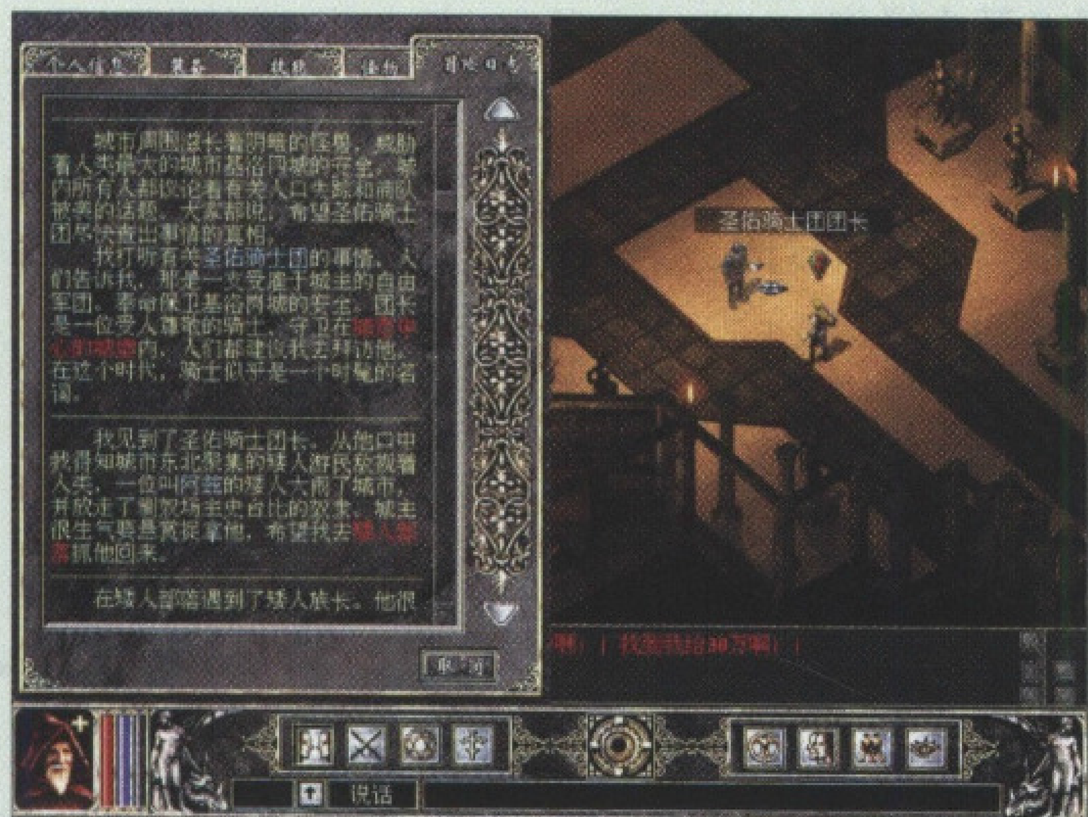
4.以上的理论在空战地图中同样适用，只不过是前期要迅速集结空军。这局德国选手就是忽略了前期兵力的重要性而最终输掉了比赛。

《不灭传说》之新手进阶篇

■广东 茶艺儿



一提到奇幻文学，大家都会想起在《龙与地下城》、《魔法门》神奇的世界中那些激动人心的不眠之夜，而这一次，由国内游戏公司卓越数码制作的中文奇幻网络RPG《不灭传说》，将再次打开那梦幻般美妙的大门，带你进入神奇冒险世界，领略来自若星汉大陆的绮旎风光，一起在剑与魔法的世界里创造新的传说。"若星汉"在古精灵语中有"天空闪耀"的意思，而《不灭传说》的魔幻之旅就是在这样一片充满神秘色彩的大陆上开始的。


城市中央城堡中的圣佑骑士团长。


哈哈，阿兹，你以为你藏在这里我们就找不到你了？

欢迎来到这个神奇而充满冒险的Luciham世界，你已经出生在若星汉大陆上最大的人类城市基洛岗城了。作为这个城市的新成员，学会如何生存下来是必不可少的步骤之一。这里的人们十分热情，他们中会有人主动从中心广场方向向你走来，并告诉你可以到水池附近的卫兵那里寻求帮助，从卫兵那里你可以得知在城市东南（116，24）的魔法学校里有一位大魔法师史台比先生，找到他并与之对话能够获得20个属性点这样的重要信息。魔法学校就在广场附近那座宏伟的建筑群中，你可以很方便地找到他，史台比将会为你讲解角色升级后如何将属性点合理地进行分配，不过建议作为新手的你，不要草草地就将这些属性点数分配在强壮、体质、智慧、敏捷这四个天生的基本属性上，因为这对你今后有着十分重要的影响。继续与史台比对话，你将得知这些属性点如何影响角色未来的发展方向，比如笔者本人在他人的指点下，就将所有属性点全部加在智慧上，从此作为女精灵魔法师，我的魔法运用不仅高于同级别的魔法师甚至比那些级别略高于我的魔法师还要厉害。这里有四种职业可供选择：剑士、浪人、矮人、精灵，而人类的剑士和矮人战士最注重强壮属性的培养，因为他们需要与敌人近战，常常要配备威力强大但沉重的武器和盾牌；而精灵和浪人身小体轻，如果选择在魔法上进一步深造（如笔者）就应不断提高自己的智慧，这样才能学习更多更精深的魔法，当然还有部分精灵和浪人会选择弓箭或是匕首等武器，将自己培养成弓箭手或是刺客式的人物，那么没有敏捷、矫健的身手是不行的。在游戏中，还有一部分玩家选择当肉盾，虽然在初期可能没太大好处，但当你进入沼泽地之后，你会发现有这样的玩家与你为伍真是"不灭"人生之一大幸事。

了解了这些基本属性之后，你可以回到广场卫兵处继续与他对话，卫兵会建议你到城市西南的竞技场（32，175）接受基本技能训练，在这里你将学到关于一些武器的知识。如果你拜访人类剑士罗林，他会交给你一些冒险必用的基础装备，而且在竞技场里你还可学习到关于剑、斧、法杖等武器所需要配合的技能，尤其对于选择了人类剑士和矮人战士这两种职业的玩家来说，这里更是不能错过的。而学习魔法的玩家就要到魔法学校（116，24）里找到相应的魔法师学


森林魔女MM，我的主人，赐予我力量吧！


哟--啲--出洞咯……我是蛇怪^o^

习，在城市西北的弓箭行会里那些选择了弓箭手和刺客的人可以学到弓箭技能和背刺等相关技能。

好了，已经选择好自己的职业了吗？那么请再次回到城中卫兵那里，在这个广场上常常会聚集很多新人玩家，也是老玩家兜售货物、交流信息的场所，所以常常跑到这里没准就能知道什么好消息，得到什么意料之外的惊喜。比如，现在你再跑去找卫兵，他就会给你300块“大洋”（若星汉币）、几小瓶轻微治疗药水，并且会告诉你一些信息，多和这个城市里的NPC交谈，会得到许多有用的消息。当然，你所需要的各种装备也可以从以下这些地方取得：铁匠铺里的古拉恩不但销售还负责修补受损的武器；在阿加莎的服装店里你可以买到不错的防具；受伤是难免的，那么就请到华比药剂店购买一些治疗药再上路吧。建议新手最好能够结伴出行，一来生命有所保障，二来结交几个好朋友也可以使你的冒险旅程变得更加丰富有趣，最重要的是，在你不幸挂掉后（呸，不吉利），你的朋友们可以暂时替你保管装备，虽然那些布衣不怎么管用，但至少可以用来遮体，而且作为新手的你一定不很富裕。记住，结伴同行在旅程的不断深入中将会显现出越来越为重要的作用。

其实，有时间的话，你大可在这个宏伟的城市中游玩一番，吹着口哨在城市大大小小的巷子里逛逛，虽然私闯民宅不是什么合法的事情，不过你要是运气好的话还是可以从这些民宅的箱子里拿到一些小东西的，或是药品或是宝石，多多少少会对新玩家有所帮助。但是，请注意，不要像在“石器”里什么垃圾都捡，在《不灭传说》中，每个角色都有负重上限的，如果什么都装，遇到真正有用的东西就没处放了。负载量可以在角色属性物品栏中看到。

在这里再介绍一下几个基本操作：

在这里聊天可以选择多种方式，包括：闲聊、对话、谣言、队伍、私聊等方式。

1. 闲聊：会耗用部分MP值（魔法值），对话将以广播的形式发出，所有玩家均可看到。

2. 对话：不耗用MP，但谈话内容只有与玩家在同一屏幕内才能看到，谈话内容将以亮黄色出现在该玩家的头顶上。

3. 谣言：相当耗用MP值，以“‘谣言’某人：……”的形式发送给所


与史台比对话


得到20点属性

快捷键

键	功能
F1	对应窗口下方按钮左一：选定“对话（移动）”状态
F2	对应窗口下方按钮左二：选定“战斗”状态
F3	对应窗口下方按钮左三：打开“魔法”栏
F4	对应窗口下方按钮左四：打开“特技”栏
F5	对应窗口下方按钮右一：打开/关闭“属性”栏
F6	对应窗口下方按钮右二：打开“在线玩家及好友”栏
F7	对应窗口下方按钮右三：打开/关闭“队伍”栏
F8	对应窗口下方按钮右四：战斗中“逃跑”
Tab	对应窗口下方按钮右四：行走中打开/关闭“地图
（在属性栏开启的情况下，按此键可实现各页间从左到右顺序切换）	
Ctrl+F8	窗口/全屏模式切换
Ctrl+↑/↓	选择已经输入过的指令
Esc	关闭打开的菜单栏/打开系统菜单
Shift+拖动	在物品栏操作中按住Shift键，拖动成叠的物品可将物品分出
Alt	移动中按住此键可使鼠标相对地图定位，不随窗口移动改变指定位置
鼠标左键	移动时，按住鼠标左键不放，可连续移动
Ctrl+'	使用物品栏中的药剂补HP(HP为健康值，系统将自动按顺序选择物品栏中的药剂，顺序为由左至右，由上至下，且为自动选择最合适的药剂，不会浪费)
Ctrl+I	使用物品栏中的药剂补MP（选择顺序同上）

有玩家，当然这种聊天方式多数是朋友之间开玩笑，如果恶语伤人可就要小心了，要是运气不好的话玩家的名字也会显示出来，在游戏中常常被称为“漏话”。

4. 队伍：只在与其他玩家组队的情况下可以使用，也只有同队的玩家（每组最多4人）可以看到。

5. 私聊：在游戏最下方的功能键中有一个是“在线玩家与好友”，在这里你可以任意添加好友，其外形与时下流行的QQ极为相似，玩家可以轻易掌握其用法。只需将你希望添为好友的玩家号码输入在相应位置予以添加即可（而且免受广告的困扰）。

另外，在游戏中，闲聊和谣言是不允许刷屏的，否则有被巫师（GM）处罚的危险。

为了新玩家更快进入游戏，附上游戏中的操作及快捷键表，记住这些，在战斗中可能会使你免遭灭顶之灾。

（鉴于文章所限，我们在这里仅介绍新手所要完成的第一个主要任务）

阿兹任务详解

已经准备好去冒险了吗？那么到城堡里去找“圣佑骑士团团长”吧，你将得知，基洛岗市正面临着矮人游民的威胁，在得到出城通行证的同时，游戏的第一个任务也落在了你的肩上——“大地的阴影”。

·任务来源·

这个任务是《不灭传说》主线任务“第一章：大地的阴影”中的核心任务，新手进入游戏后，会降生在基洛岗城市中央广场，和身边的士兵谈话并按照提示一步步找指定的NPC谈话会得到最初的上手引导，此后，再和其他的NPC谈话时就会得到这个任务的线索——“关于城市的威胁”。

根据市民提供的线索提示，去找基洛岗城中央城堡（城市东南10，18）中的“圣佑骑士团长”交谈，选择“关于城市的威胁”，就会得到任务委托：捉拿不久前大闹了城市被城主悬赏捉拿的矮人阿兹，并获得出城所需的通行证。

·流程攻略·

要捉拿的这个矮人魔法师“阿兹”，藏在基洛岗城外东北的矮人部落中的地下溶洞深处，要到达那里的路线：由基洛岗城市东南出城，经过魔镜森林11、魔镜森林12、魔镜森林21、矮人部落、溶洞入口、溶洞……，途中会碰到拦路的猎人、矮人族长老，最终到达溶洞最深处才能见到阿兹（见下面要点提示1、2）。在那里找到阿兹，和他交谈就会引发战斗，打倒阿兹后，他会讲述城市基洛岗城中的人类与城外的矮人之间的仇视由来已久，其实是双方的误解不断加深所造成的，这时，有3个选择出现（见下面要点提示4），怎么处置他就看你的选择了，完成后回城堡找“圣佑骑士团长”交付任务，这个任务结束。

·要点提示·

1. 拦路的猎人

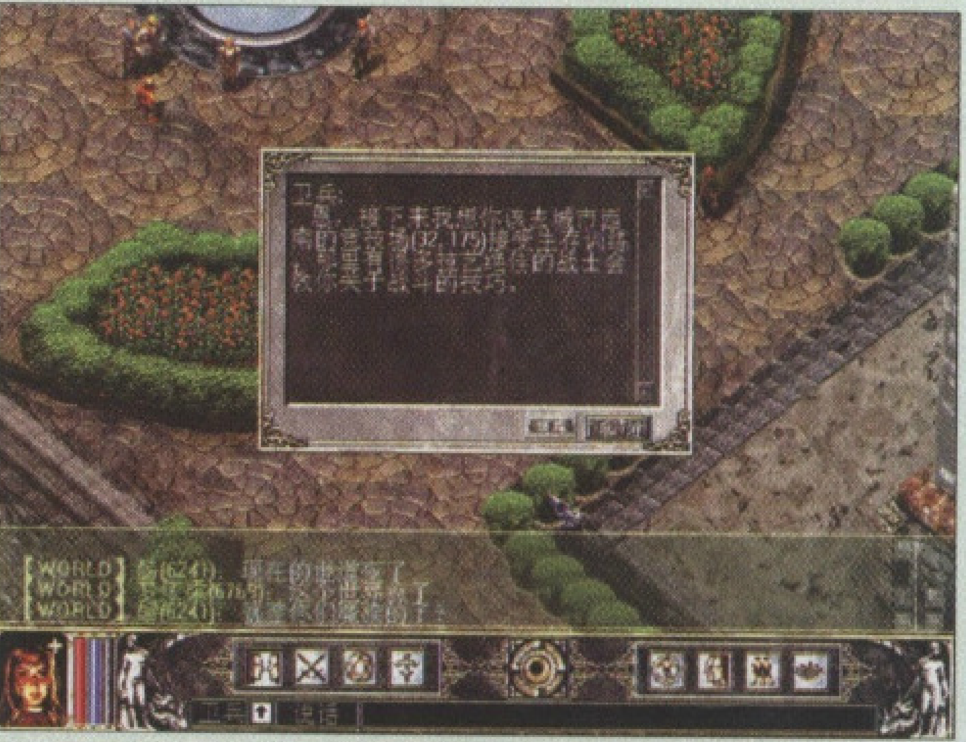
去往矮人部落的路上，第一次由魔镜森林12右上出口进入魔镜森林21时，会被魔法结界拦阻回来，和路口旁边站着的猎人（172，14）交谈，选择



哈，精灵弟弟，我可是一只会加血的小怪哦^_*



不要K我呀,我是好怪呀...（好象这话很无力哟~）

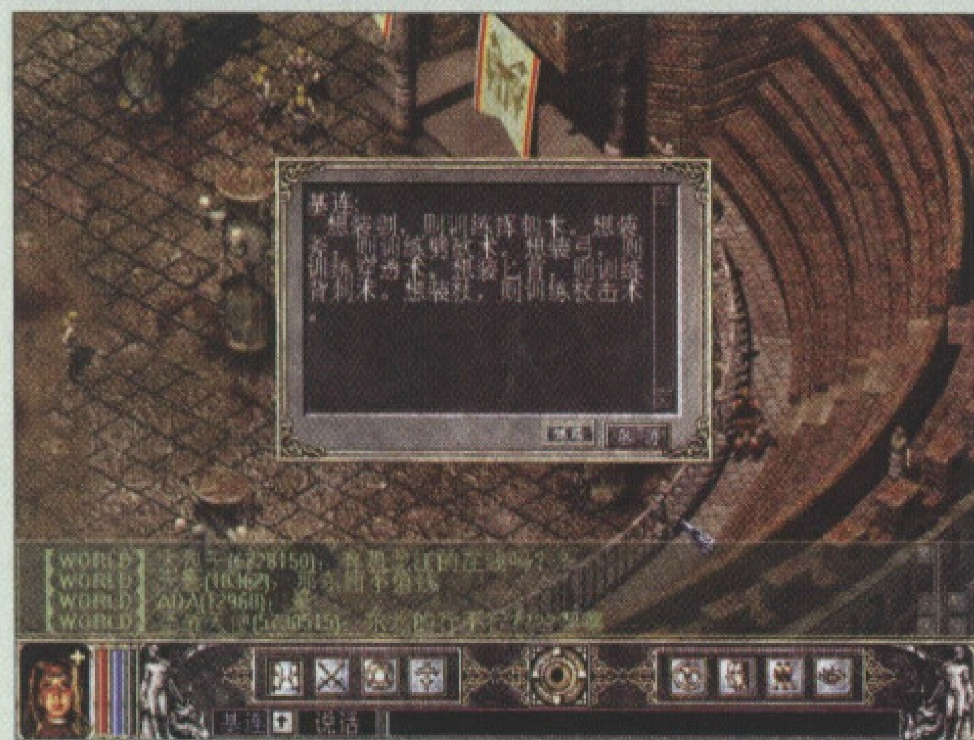


再次与卫兵对话。

其它指令说明

/t[id]	选中指定ID的人
/switch_pk	打开/关闭PK开关（需要PK值为0的状态持续6小时后才能关闭）
特别说明：许多新玩家因与已打开PK开关的老玩家组队而在不知情的情况下误将此开关打开，因而耽误了与其他玩家组队的机会，建议新玩家一定要看清楚对方是否打开此开关再组队。	
/quit	退出游戏
/chat	闲


游戏中的人物属性菜单。


与基连对话。


游戏中的传送点。


领取药品和钱。

“关于兽王”，猎人说他需要一个森林中兽王的牙做箭头。“兽王”就在魔镜森林15，由魔镜森林12经过魔镜森林13、魔镜森林14到达魔镜森林15，这里的怪物中有一种叫“巨齿兽”的，打倒它就可能得到猎人需要的“兽王的牙”（不是每次都可以得到，但多打几只一定会有的），拿到“兽王的牙”回到魔镜森林12的猎人处交谈，再次选择“关于兽王”就会把兽王的牙交给猎人，为了感激你的帮助，猎人决定帮你打开结界，此后，这个通往矮人部落途中的入口可以自由通行，同时会得到：经验＋800、金钱＋650的奖励。

2. 进入溶洞的权限

到达矮人部落后，部落下方的溶洞不能够进入，在右上方找到矮人族长（180，61）和他交谈会与他因人类与矮人之间的矛盾引发战斗，打倒他就会获得进入溶洞的权限。

3. 溶洞的走法

溶洞内地形复杂，新手有一定的难度，其实找到阿兹不只一种走法，总的原则是向右、向上，这里只介绍一种，供新手参考：

溶洞入口（矮人部落194；128）
溶洞（入：7，16；出：85，141）
溶洞（入：120，9；出：200，57）
溶洞（入：7，67；出：184，138）
溶洞（入：22，6；出：193，53）
溶洞（入：80，141；出：191，115）
溶洞（入：7，127；出：122，7）
溶洞（入：105，140；出：192，27）
溶洞（入：7，119；阿兹：178，24）

4. 阿兹的选择

找到阿兹和他对话后会直接进入战斗。战斗胜利，阿兹会解释事情的原因，此时，有3种选择：

选择第一项，不听阿兹的辩解，会激怒阿兹，再次战斗胜利后，阿兹被你的武力所征服，表示不再进入城市半步，可以回去交付任务了，圣佑骑士团长会给你任务奖励；

选择第二项，听阿兹解释矮人族和人类之间的误会后再次出现选择：选择第一项，愿意扶助正义，帮助阿兹去请城西城堡中的司马拉古骑士帮忙进行调解，会引出另一个任务，如果正好扮演的是矮人战士的角色，在此则可以得到阿兹赠送的一件装备，接下来完成司马拉古骑士的任务，回城向史台比交谈后，再向圣佑骑士团长交谈，整个任务完成；选择第二项，不相信阿兹的辩解，同样会激怒阿兹，并再次战斗，胜利后的结果和第一次选择不听阿兹的辩解一样。

选择第三项，只要钱，阿兹会给你双倍赏金的钱，任务完成，回去也可以交付任务了。

想完成更多分支任务的话，建议还是选择第二项比较好，战败阿兹和交付任务都可以得到一定的钱和经验（切记在出发前准备好回城卷轴，打败阿兹后要回城复命，否则再经过千辛万苦找到第二个任务中的骑士的时候会遭到拒绝，笔者曾遭此苦，惨哉）。

至此，游戏中的第一个主要任务已经完成，如果玩家已经打过阿兹，那么恭喜你了，你现在至少已经有Level 15以上的等级了，而且相信你已经对这个游戏有了一定的了解和掌握，在阿兹任务后还有许多有趣而危险的任务等着你，甚至你还可以拥有属于自己的城池。快快出发吧，在若星汉大陆闪耀的天空下与好友共闯天涯。P

从这期开始，补丁铺可能就要由我来继续下去了。我也不算“新人”了，前几期中我就和Ali一起合写过，现在由于Ali的工作实在太忙（假如你看过中央电视二台那次Ali个人专访的话，自然就该知道他现在的境况）。本期补丁中最值得推荐的就是那款“游戏拼音输入法”。作为资深玩家，肯定会遇到游戏中主角姓名输入后显示的却是乱码的情况，而这款软件却能解决这一问题。还有，我希望以后有更多的人支持由我主持的补丁铺~o~。

■游侠补丁网 三枫

游戏拼音输入法v0.9版

是否经常遇到在游戏中因为内码的原因不能输入汉字，或者是输入时一切正常，但进入游戏后却发现显示出来的文字是乱码的情况？这款输入法是专用于在游戏中任意输入各种内码的汉字，使用起来与普通输入法几乎没有区别，甚至比起很多输入法都更易上手，实在感谢ESPER_PALE带来的高技术产品（特别推荐）！

使用方法：

1.复制子目录\Ep09\Update中的文件到Windows系统目录。Win2000/WinXP是System32，Win9x/WinMe是System目录；

2.运行register.exe；

3.在控制面板里的输入法中添加“游戏拼音输入法”（WinXP下是在“区域和语言选项”的语言“详细信息”中添加）。

《星际争霸》v1.09完美升级档

StarCraft

即使是一个游戏的升级补丁，其影响力也非同小可，一款游戏能做到不是因为某些重大Bug才导致需要出补丁的话，那这款游戏肯定是成功的，由“星际”和“暗黑Ⅱ”就可证明。

该补丁修正了以下问题：

1.录像数据偏差的问题；

2.神族和人族在胜利后，不出现击败对手的背景画面问题；

3.放置在灯塔上的“围城模式”的坦克不再开火射击问题；

4.增加了局域网游戏对UDP协议的支持；

5.修正了在Win2000下运行时会出现的潜在问题。

使用方法：

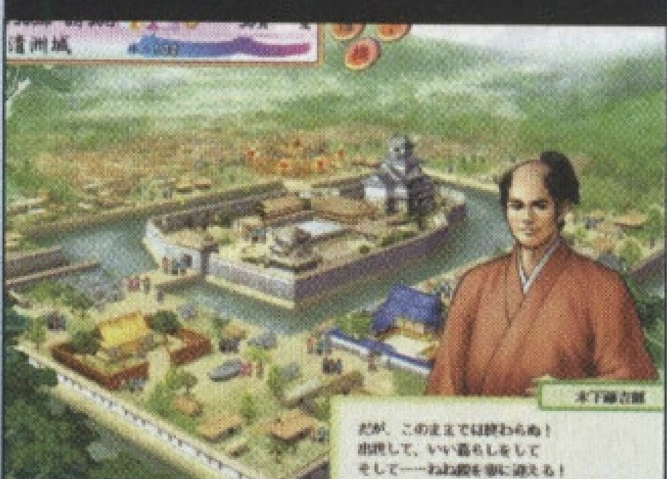
1.升级前复制子目录\Sc9下regsetup.exe到游戏目录，然后再运行它；

2.使用子目录\Sc9下的官方升级档SC-109.exe进行升级；

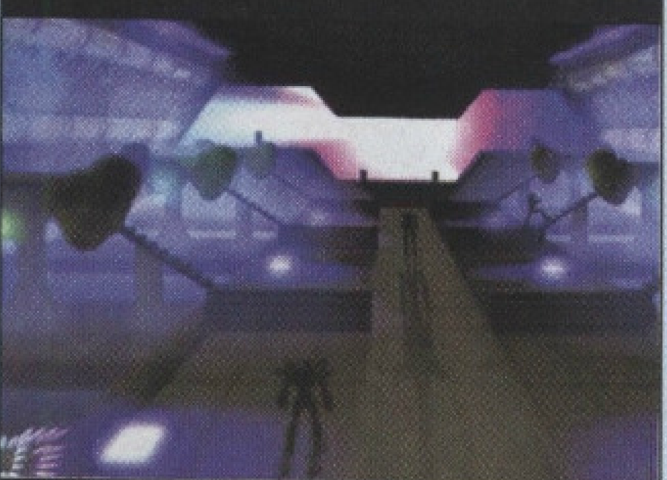
3.复制\Sc9下loader.exe和storm.dll到游戏目录，运行loader.exe。











《太阁立志传Ⅳ》（中文版）完美武将及城市全属性修改器v1.0版

这个修改器不但包括了武将属性的修改，还包括了城市基本资料的修改，可以说更加完美了。虽说“太阁Ⅳ”主要是以培养你所扮演的角色为主，但最终的目的还是一统天下，自然对于城市的“建设”是必不可少的，感谢光荣论坛版主chen0625为大家提供了这款补丁。

使用方法：进入游戏后，执行子目录\Tk4e\Tk4e.exe，运行修改器即可；也可以先打开修改器再进入游戏，不过需要切换到修改器窗口按“刷新”，会自动检测内存是否运行了游戏。

《幻世录Ⅱ——魔神战争》美好结局存档

完成最终之战后就能看到结局及其动画了，美好结局的意思自然是指“死而复生”、“有情人终成眷属”之类的情节。不过《幻世录Ⅱ》的结局只是另一个游戏的开始，在一轮游戏结束后，游戏将保留所有人物的属性及装备进行新一轮的游戏，剧情虽然一样，但由于等级的不同，还是会给玩家一种新的体验的。另外还会增加了一个叫呱呱的“宠物”，每一关都能出战，算是“隐藏人物”吧。

使用方法：把子目录\Hs12中的Sav文件复制到游戏的Saves目录下，再进入游戏读取即可。

《反恐精英》v1.3版最完美战网作弊器

Counter Strike

CS作弊器一直是一些高手们最反对的东西，正所谓“魔高一尺，道高一丈”，很多反

作弊软件也正是因为作弊器的关系而应运而生。而且很多自以为是高手的“高手”，在遇到真正的高手后，往往在战败后就称对方是使用作弊器而赢得比赛，总会有一大堆的理由。当然真正的高手是经得起考验的（可惜我还不是高手，只是会玩而已，呵呵）。

使用方法：

1.把子目录\Csz复制到游戏的Cstrike目录下；

2.把这个目录改名，但需要后缀名必须是“.ogc”；

3.执行目录中的check_your_game_dir程序，再指定你安装的CS路径；

4.执行ogc-v7.exe进入游戏。

《星际争霸——母巢之战》v1.09完美升级档

StarCraft Brood War

相信喜欢“星际”的玩家没有谁会错过《星际争霸——母巢之战》的，下面就是一款《星际争霸——母巢之战》v1.09完美升级档。

使用方法：

1.升级前复制子目录\Scb下regsetup.exe到游戏目录，然后运行它；

2.使用子目录\Scb下的官方升级档BW-109.exe进行升级；

3.复制\Scb下loader.exe和storm.dll到游戏目录，运行loader.exe。

最新三款游戏免光盘补丁

1.《鬼神之门》光盘补丁

游戏画面并不入流，无论是人物造型还是场景，没有任何可以让人满意的地方。说到战斗，采用的竟然是N年前面对面的那种战斗方式，且游戏还不支持鼠标！太老的引擎，即使剧情上或许有“一丁点”的意思，但还被分成了N部（想靠这种办法来让玩家“买下去”，我看不太可能）。所以说，大家还是“小心为妙”，呵呵。

使用方法：选择最大安装，然后把子目录\Ggg\Update里的文件复制到游戏目录，覆盖原文件即可。

2.《富甲天下Ⅲ》繁体中文版光盘补丁

游戏画面采用卡通式的风格，场景、人物等造型更趋向“可爱型”，但适合的年龄层次就相对低了一些（至少本人就不太喜欢）。接下去就是游戏中的各种设定，包括技能和战斗引擎，虽然很符合三国中故事背景，但感觉上却并不十分出色。城池可以派部下占领，然后可以建造各类设施；战斗时分为单挑和群殴，并可时不时地施展一些特殊技。在普通场景下人物施展的技能有点类似大富翁中的道具、卡片，只是名称以三国故事中的各类谋略命名的。

使用方法：选择最大安装，然后把子目录\M3k里的文件复制到游戏目录，覆盖原文件即可。













3.《荣誉勋章——联合袭击》中文版免CD补丁

从画面来看，这款《荣誉勋章——联合袭击》和《重返德军司令部》应该是不分上下的，游戏的整体风格也极其相似，二战时期的场面尽收眼底。当然，由于背景设定在二战时期，你所使用的武器自然不可能有CS中的那么“高级”，但在真实性上并不比CS中的低。游戏以剧情模式为主，为了完成任务，你不得不面对大量的敌人。当然适当的队员援助还是有的，有些关卡一定要有特殊能力的伙伴才能过得去（比如第二小关，你救出来的那个伙伴有开锁能力），另外还有驾驶坦克等武器的关卡。

使用方法：最大安装游戏后，复制子目录\Moh下的可执行文件Mohaa.exe到游戏目录，覆盖原文件即可。

《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》v1.09b版完美存档编辑器汉化第一版

DiabloⅡ: Lord of Destruction

由于是第一版的汉化，很多装备物品还是英文的，但基本没什么关系了。对于并不想上Battle.net且又不想花时间练功的玩家来说，选择使用修改器自然没什么大不了了，不过在Battle上可不要去使用什么作弊工具（尤其是复制东西，不但会把服务器弄Down，还会因为这个关系而被砍档的）。在此感谢网友柔荑对该“完美存档编辑器”的汉化。

PS：最近我一直在奶牛关里练功，至于ID，呵呵，很容易猜的哦！

使用方法：运行子目录\D2e下的可执行文件D2e.exe，并参考所附文件进行修改即可。

本期部分补丁收录于《锐》2002年第04期《大众软件CD——大众游戏》2002年第04期

本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.ne

《门徒Ⅱ——黑暗预言》秘技

Disciples Ⅱ: Dark Prophecy

在游戏中按下回车键，然后输入以下密码再回车即可：

moneyfornothing：魔法和金钱达到9999

borntorun：移动点数设为全满

help！：生命值全满

wearethechampions：赢得任务

loser：任务失败

herecomesthesun：开启所有地图

paintitblack：隐藏看不见的地图

anotherbrickinthewall：允许在首都再次建设

givepeaceachance：与所有民族和平共处

badtothebone：与所有民族宣战

cometogether：与所有民族结盟

jump：所有成员的XP设成下一级别

stairwaytoheaven：为所有成员立即升级

测试有效

《商场大亨》秘技

在游戏中按住Ctrl键后可以输入以下密码：

hdirate：商场等级增加100

hdicash：金钱增加10万

hdilore：完成所有技术开发

hditech：完成当前的开发项目

hdizooma：无限放大调整

hdidizzy：按住Alt和上（或下）而控制视角

hdiart：观赏模拟动画数据

《三国志Ⅷ》之“运输粮草”

这招虽然不太光明磊落，但很有效，方法如下：

首先，你要是个太守、军师或更高的官，在评定时选运输。运什么？1个包子就够了（1块钱太多），事成后会有300的名声和功绩（即使失败或叫别人帮你都有100呢）！

测试有效

《三国赵云传》最新秘技

1.随时随地无限赚钱秘技

大家都知道，《三国赵云传》里的武器分为3个系：火系、冰系和毒系，现就以冰系为例加以说明。

首先，在任何地方找到铁匠或者军需官，先购买一筒“蔚蓝色的箭支”（630两），然后购买“浅蓝色的箭支”（230两），尽量多买。整理装备，把“浅蓝色的箭支”装备到身上。如果你已经升到专家级，身上应该可以同时装备4筒箭（200支），系统会自动把它们合成1筒。这时你跟铁匠说话，就会发现这筒箭的价值为920两（230×4）。离开，按住Ctrl键强行射出一支箭，再用“蔚蓝色的箭支”装备（剩下的199支不要取下来），系统会自动给那筒箭补满，还是200支。而“蔚蓝色的箭支”里只剩49支，这时和铁匠说话，你会发现身上的箭壶还是“淡蓝色的箭支”，但价格却变成了2 520两了（630×4），系统按最后一支箭的价格算全部200支箭的价钱。这时卖掉所有的箭，你将净赚328两！可以用这种方法无限赚钱，不用来回跑，直接卖给铁匠就行了，而且不分地域，实在是难得的发家之道啊。

2.弓箭秘技

和上面的差不多，就是装备的时候要先装备“蔚蓝色的箭支”，再装备“淡蓝色的箭支”，然后你会发现合成出来的箭筒里全部是蔚蓝色的箭啊，攻击属性都是蔚蓝色的箭支才有的。这样你用1320两银子就可以买到2520两才能买到的超强箭支了。

《模拟人生——燃情约会》秘技

The Sims：Hot Date

在游戏中，上街去买任意一本杂志（最多也只不过用掉六七元，小CASE啦），但是回家后进入购买模式，你就会发现一本可以卖到460元的高价，真是赚翻番了！

不过，该秘技仅限于买回书的2天内有效哦！

《生化危机Ⅲ——复仇女神》佣兵模式的修改技巧

佣兵模式下，在买武器的地方使用修改器，将当前奖金数值输入搜索栏，在结果找00B0555C，可将其任意改为0~999999之间的任意数。这样，就可以买所有的武器。

《地球时代》最新秘技

在游戏中按下回车键，输入以下密码，然后再按下回车键即可：

boston food sucks：增加1000食物

ahhhcool:游戏失败

columbus：看见鱼和动物们

i have the power：所有的先知能量全满

friendly skies：空袭间歇时间全满

all you base are belong to us：所有资源增加10万

the quotable patella：所有单位升级

win：赢得胜利

coffee train：恢复所有玩家单位的生命值

本期秘技由新浪网游戏世界提供。http://games.sina.com.cn



专题讨论 网络游戏的魅力是什么？

■主持人：新浪 慕容、《大众软件》林晓

随着《笑傲江湖网络版》的隆重登场，中国玩家终于也有了自己的全3D网络游戏。回想网络游戏的发展历程：从最早的文字MUD，到后来的图形MUD，再到现今的全3D，它的技术水平真是芝麻开花节节高。技术的完善让玩家有了更多的选择，大家不妨说说，在越来越丰富的网络游戏世界里是什么东西在吸引着你呢？

新浪网友 monk_000: 网络游戏确实不错，不过玩了半天感觉也就石器时代和龙族还不错，现在的魔力宝贝服务器太差劲，全3D的太晕，转来转去根本没意思。说来说去还是单机游戏好啊，好多好多经典游戏，像格兰蒂亚、樱花大战不是都很好嘛。网络游戏太费钱了，我还是乖乖地玩单机游戏吧。

新浪网友 langgo1980: 回到家乡以后，我发现大家玩传奇都已经玩疯了，无数的人痴迷其中，吃睡都在网吧。我发现网络游戏容易上瘾，所以我坚决不玩网络游戏。

新浪网友 sgpxd: 我还是不喜欢现今的图形MUD，石器还可以，其他的就不说了。图形给予人们的东西太直白，我想这个感觉和我大学时一直在玩文字MUD有关系。文字所赋予人的想象力是无限的，比如：前方一座高山，险峻巍峨，继续前行，就到了天下第一雄关——嘉峪关！我的文学修养不好，这只是我随便编的一段，实际上很多文字MUD里的描述要好得多。看到上面的文字，很多人都会想到高山与雄城，而在图形游戏中，很难表现出一座整体的高山或者城池，这也是它的不足之处。而且，文字MUD的人气是现在所有图形游戏所难比拟的，这点玩过文字MUD的人都会知道。我很怀念过去的日子，现在的文字MUD要搞商业化，结果搞来搞去却把自己搞垮了。其实谁都明白一个道理，文字MUD只所以能多元化、能推陈出新，最大的原因就是有一些player无偿的奉献，这些人放弃了作为一个player的乐趣，投身到枯燥的程序中，文字MUD的编程和Unix下编程有得比啊！可是这些却被那些后来的拣便宜的人全部抹杀了，他们要收钱、要商业化，结果却是……我还是希望有好的文字MUD出现，象三国、笑傲江湖，原来的侠客行、书剑等等，我想我会继续投入进去的。

对于一些好战分子来说，图形游戏的保护实在是太好了，不支持pk和tk，实在没意思，遥想当初的侠客行，连杀一个ID达13次，掉了20万的经验，一个50万经验的人就这么在两个小时里销声匿迹，再没有这个人的存在，我的热血忍不住又沸腾了。

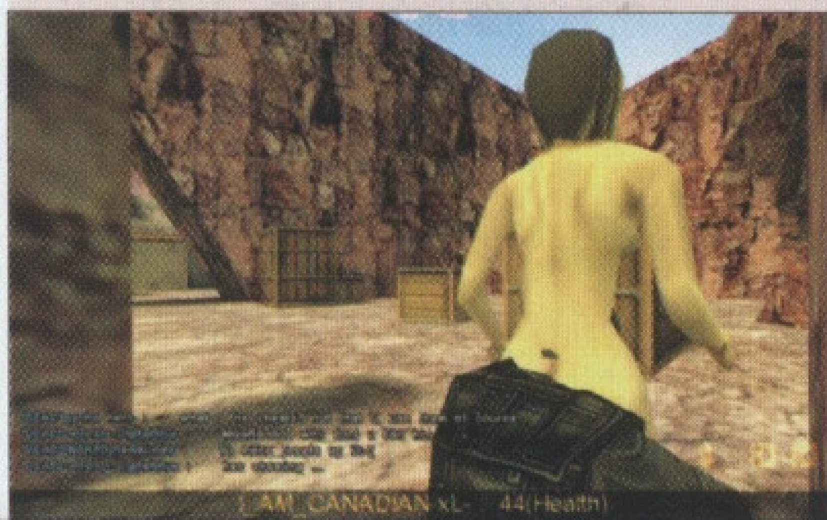
新浪网友 月影4337: 现在，城市的发展，人与人之间的隔阂越来越大。相互之间越来越陌生。独生子女也越来越多，寂寞成了他们生活中主要部分。网络游戏使这些人有了与别人接触的条件。全新的世界、广阔的人际接触、不孤独的感觉……这些可能是大部分人玩网络游戏的主要原因。

新浪网友 独孤奇怪: 网络游戏是成为一代大侠或超级恶魔的最捷径之路！现实中的不可能在这里可以实现，但是太费MONEY了，还太费时间，只能在宽带上玩。要是有只能靠游戏者互相PK而不用练功的象CS一样的RPG网络游戏就好了！

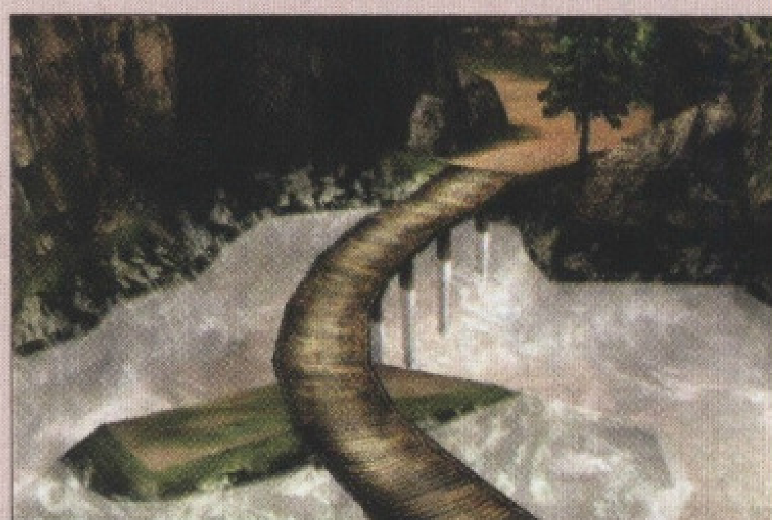
新浪网友 sweetdeath: 网络游戏应该是网络生活，而不是去得早、练得早你就无敌。最好能让人自然死亡。也不要有那种手里拿了2、3亿金币没地方花，实在花不出去，有个能拿钱把人打死的设定也好啊。

新浪网友 司狼shenwei_2: 现在的网络游戏，没一个是我想玩的，还没达到我理想中的那种境界——戴上神经控制头盔和穿上神经接触服，自由自在地遨游在网络世界里，无拘无束……

新浪网友 hilldickens: 不知道大家有没有玩过破碎银河系？现在美国韩国和中国台湾都有，中国大陆竟然没有一个代理的。这个绝对是好游戏，相比之下其它的某些游戏真是小儿科。它把角色扮演和即时策略完美结合在一起。我敢说，这个游戏的兵种平衡绝对不亚于星际，并且兵种还可以随意装卸你喜爱的装备来提高或降低你兵种的攻击方式与速度，命中破坏力非常自由并且个性非常强。比如你比较喜爱步兵，你可以就练习步兵升级。这里的等级并不太重要，因为等级是看你的步兵、空军、补助、机械部队的哪个等级高低来判定的。这个游戏还非常讲究人与人、兵种与兵种、武器与武器的配合默契互动，就象真正的战场上一样。国家战争系统是好东西，非常残酷，但是又非常平衡。





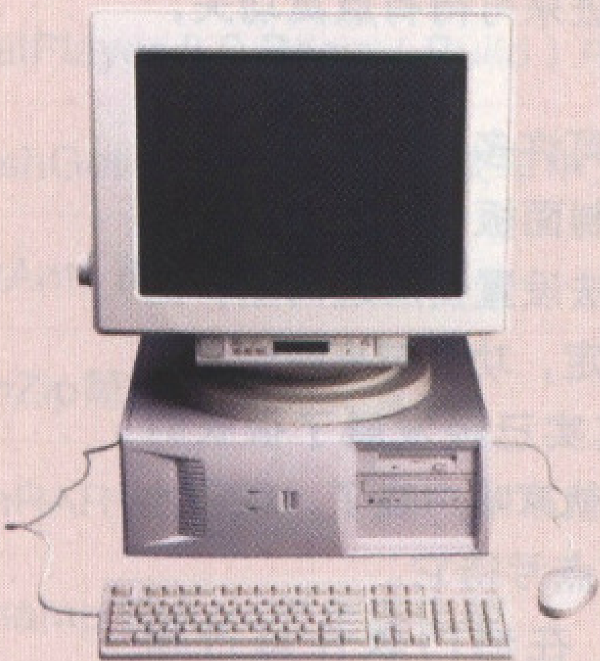




后院的七嘴八舌

随机铭

广州　梁志毅：“猫”不在快，宽带有型。“鼠”不在贵，光学超灵。芯是奔4，屏为液晶。Online心情乐，Playgame头脑清。谈笑有QQ，往来无蓝屏。可以扮纯情，发神经。无超频之乱耳，无分区之劳神。日上新浪网，夜游搜狐营。老鸟曰：“何陋之有？”

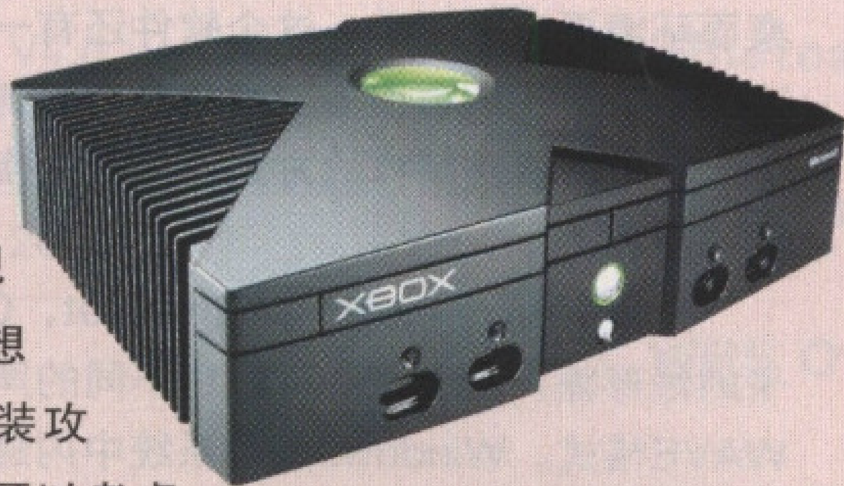


林晓：回家再看自己1996年的586电脑，虽无奔4芯、液晶屏，却也多年相伴，无功劳还有苦劳矣……

第04期里的那个XBOX还好吗？

晶合后院　四木：第04期中被大软残忍解剖的XBOX还好吗？我真是边看文章边哭泣边吃东西，这么好的XBOX就被小编们给——不知它现在还好吗？我是个有同情心的人，我愿意收留这可怜的XBOX。小编们开个价吧！什么？让我说！好吧，它被你们解剖过，再加上大家都这么熟，当时是399美元，我愿意——9元人民币买下。

晶合后院　游戏机：肯定变不回原样了。不过，说不准被实验室的小编们组装成了电脑，然后在第5期来个专题“XBOX改装攻略”。



晶合实验室　小虫：感谢大家关心，XBOX现在很好，我们也不想卖……专题“XBOX改装攻略”，呵呵，好主意，可以考虑哦。不过材料可不是很好找，最多给它换个电源，加块大硬盘什么的，难不成给它再焊4块显存上去？XBOX硬盘里的存储格式好像跟PC机还是有点不大一样，没有相关技术资料作参考，加了也是白搭。大家要买，据说山东济南有货，3500元人民币一台……

林晓：据悉小虫春节期间一直留守编辑部，以防止某些窥视XBOX的人到编辑部来顺手牵羊。至于那台修复好了的XBOX，那天我看见它在《大众游戏》编辑部的办公桌上好好躺着，一点没有伤筋动骨的样子。不过，大游的小编们似乎对它没什么兴趣了……

最爱云起

哈尔滨　宋晓迪：我不但爱看大软，更喜欢大软背后的人。最喜欢、最崇拜的就是云起姐姐，原因有三：1、云起姐姐是晶合后院最漂亮、最潇洒、最……2、云起姐姐也喜欢绿色的大西瓜（啊？这也算是理由呀！）；3、云起姐姐的样子我从没见过（大家千万别倒啊！）。麻烦哪位编辑帮我转告云起姐姐。

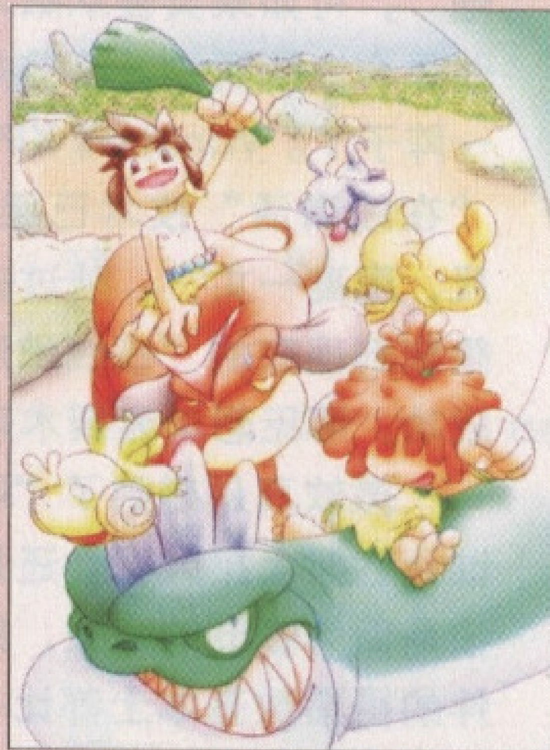


林晓：又是云起，这家伙总被读者热情地惦记着。于是我离开座位，穿过数个被计算机和人占据的格子间，对数个跳动在电脑屏幕上的精彩游戏画面视而不见，终于在编辑部最隐蔽与神秘的角落里找到了云起。云起惊骇地望着我，喃喃道：“我，我最近一直很乖。”我将若干读者的信放到她颤抖的手中，一言不发地走开了（云起脸色发白地站在那里……）。

女生和游戏

甘肃　于晓莹：看了03期杂志上关于女生正在玩什么游戏的专题讨论，我忍不住也要说两句。谁说女生不玩游戏，我才不信，我就是女生嘛！现在，单纯的RPG游戏已经不能吸引我了！龙族、CS成了我的最爱，我可以不惜一切去玩，而且玩得还很棒，还真不是吹的——想当初玩CS还当过“贼头”呢！哈哈……

辽宁　秦丹：我也是女生，我就特别爱玩游戏！我和班上的男生玩CS、拳皇、石器，他们从来没有赢过我！你们看到的不喜欢游戏的女生，大概都是上了年纪的欧巴桑。像那样的女性也实在太可怜了（我妈妈也在玩游戏，她今年40了）。

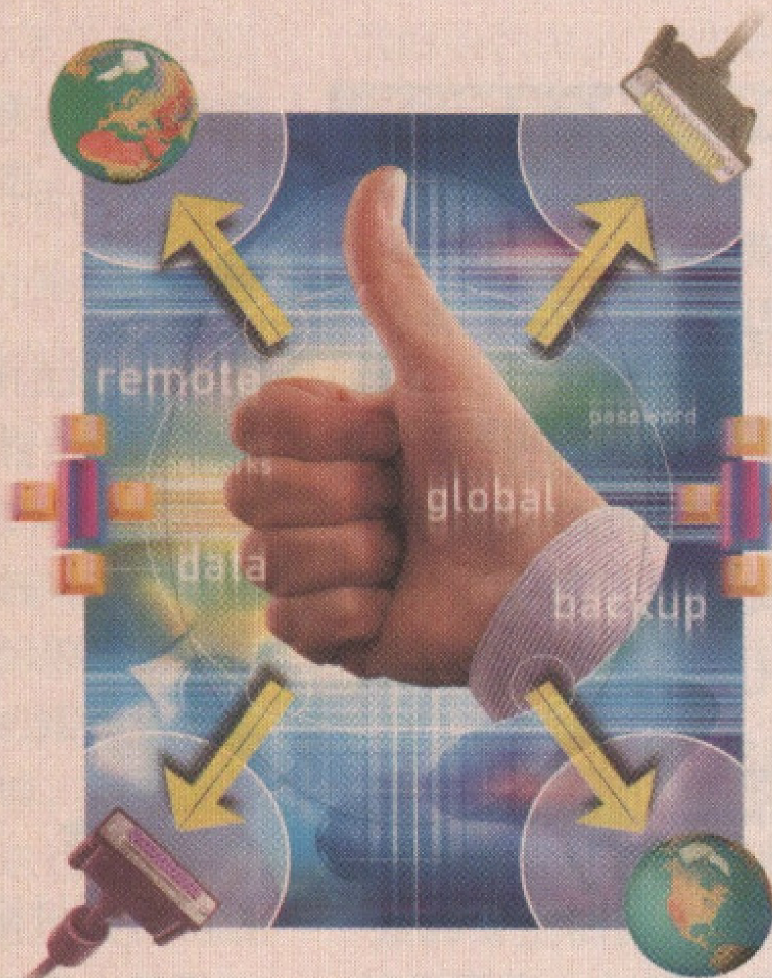


林晓：爱玩游戏可也不能“不惜一切”呀！想不到CS对女生的吸引力也很大，呵呵，现在女孩子都不爱红妆爱武装了。秦丹你的话太绝对了吧？水孩儿和sesa可都很年轻呢，其实玩不玩游戏和年龄性别都没有多大关系，你说对不对？

HOT……

呵呵，这么快又在这儿与大家见面了。记得上次还在评测室的时候，俺就被Carol姐姐连哄带骗地写了一篇榜评，本以为这下子可以一劳永逸了，可万万没有想到，当小编没几天，就又被Carol姐姐盯上了。不过说实话，俺虽说是硬件发烧友，但对各种软件还是蛮熟悉的（才哥：大言不惭，上次我让你写篇Flash的小文章愣是拖了一个月，最后还放了我的鸽子）。刚买电脑那会儿，俺是见新软件就装，见新版本就Down，当时4.3GB的“大”硬盘里，光各种视频播放软件就装了大大小小十几个，用不同的软件看不同的碟。记得当时有一个叫“腾图影视98”的播放软件，虽说全屏播放的效果一般，但它有一个绝活，就是能够把VCD影片分割成若干个“克隆”的小画面，看起来很有点像“电视墙”，用来欣赏MTV别有一番乐趣。现在的播放软件界面越做越华丽，支持的格式越来越多，可是再也找不到具有这种有趣功能的了，真是很可惜。对于软件来说，大而全的固然用起来省事，但有时小而精的却更能突出个性。

刚从北京市政府的大采购中铩羽而归的微软，又碰上了麻烦事：最近网上出现了一种“算号器”，能够利用一个编好的程序算出正版Windows XP中提供的那种“序列号”，也就是说大家都可以像正版用户那样，拿着这个“序列号”上网激活自己机器上安装的Windows XP（无论来历），而无需向微软交一分钱；据说有人用这个“算号器”一晚上就能算出15个号码，然后分发给自己的亲友们使用。这样就出现了一个问题，要是算出来的“序列号”正好与还在货架上的Windows XP相同的话，那么未来的购买者就很有可能发现，自己刚刚买来的Windows XP已经被人激活过了。在国内的个别论坛上已经有正版用户发帖子反映这种情况了，虽说是真是假还有待证实，但“算号器”的存在已经是毋庸置疑了。微软当然能够在未来推出Service Pack的时候封闭那些算出来的“序列号”，可如果要去从数以百万计的“序列号”中辨别出哪些是合法购买的，哪些是算出来的，那可真够微软头疼好一阵子了。Windows XP推出不到半年，微软引以为自豪的“在线激活”技术已经接连遇到挑战，真可谓“道高一尺，魔高一丈”。从过去杀毒软件的指纹盘、DVD的区码限制到现在的“在线激活”，种种努力无一能够获得圆满成功，可见想单靠技术来防止盗版是行不通的。



微软真是碰到了“喝凉水都塞牙”的背运，没法子，谁让它树大招风呢。还是回头来看看我们的排行榜吧。应该是因为春节的缘故，投票的读者比较少，这一期上榜软件的得票数基本上都比平时少了一半以上，第一名才276票，瞧着怪寒酸的。年过完了，大家以后还是多多寄点选票过来吧，有机会中奖的哦。

本期一个非常显著的变化就是腾讯QQ终于从老大的宝座上跌了下来，被金山游侠Ⅲ取而代之。这想必又是春节的功劳，现在比较流行电话拜年，在家总不能老占着电话线上网，所以就打打游戏来解闷吧。眼下流行的游戏越来越“变态”，大过年的要是被电脑玩可不是件愉快的事，所以只好请出“金山游侠Ⅲ”修理修理了。老三老四仍然是金山毒霸和金山快译这哥俩，可是要论资排辈，同门的金山词霸应该算是老前辈了，现在却在后面甘当老八。其实就我个人来说更加喜欢金山词霸，在它的帮助下我可以在英文网站通行无阻，可要是用了金山快译恐怕就得整天看天书了。

其他上榜软件基本上都是老面孔，而且顺序变化也不大，毕竟姜还是老的辣，新人要挤进来可得有点真功夫，超级兔子魔法设置就是一例。

Windows的功能虽然多而全，可许多预设值都不能让人满意，而且微软太小家子气，控制面板中开放的项目远远不能满足需要，于是超级兔子魔法设置便应运而生，而且越来越稳定，功能越来越全面。这个软件其实已经发展了很长时间，而且早就家喻户晓了，现在才上榜似乎有点亏待它。

此外，在热门软件排行榜上，有两个新软件虽然未能进入前10位，却都获得了近万次的下载，值得我们关注：一个是能够改变操作界面的软件Talisman，一个是录音程序Total Recorder。

Talisman主要的目的在于改变微软的桌面操作及显示方式，可将Windows的桌面环境改变成多媒体光碟环境，内建以Themes为主轴，使用者可以随自己喜爱加入按钮、图片等来当成捷径，也可使用程序本身的Icon文件，还能够编辑图片的变化模式，让桌面环境更眩、更美。这个软件还有一个特色，是可以从Windows 98的窗口下“直接”切换到Talisman界面下，而且也可以使用同样的方式，直接转换回Windows内定的操作界面上。

Total Recorder能够从internet、CD唱片、话筒和声卡的线形输入上录音，可以将不同的声音文件格式转化成WAVE格式。Windows操作系统中内建的录音程序只能针对Audio CD与麦克风两项装置，但Total Recorder可录制声音档的对像还包括了RealPlayer, WinAmp, Microphone等。

有人认为Total Recorder的出现代表了计算机录音方式已经迈入了新的阶段，不论是Audio CD、麦克风以及Line-In提供的模拟讯号，还是Real player, WinAmp等提供的数字讯号，Total Recorder都可以将它们录制下来。怎么样，还不试验一下？

■晶合实验室 答笛

SOFTWARE

热门软件排行榜 TOP20

热门软件下载排行榜

软件名称	下载次数
Q2000b（OICQ）简体版	41441
ealPlayer 8.0 Basic（Build）中文版	36403
ashGet（Jetcar）网际快车中文特别版	29697
etAnts 网络蚂蚁	25515
inZip简体中文安装版	24442
inRAR中文版	22663
inamp Deluxe完全汉化版	20573
indows优化大师	19834
CDsee4.0	16760
山毒霸	12454

本刊和电脑之家（www.pchome.net）联合推出

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.1 beta
ACDSee	V4.0
Winamp	V2.78c
豪杰超级解霸	2001xp

二月幸运读者

广西	肖宇翔	江西	丁致远
河南	陈俊华	吉林	卢　绩
甘肃	米洪涛	山东	王　浩
广西	罗宇东	新疆	姚　尧
广东	陈国斌	四川	邹　亮

幸运读者将获得由熊猫软件（中国）有限提供的价值358元的《熊猫卫士6.0》铂金毒软件一套。

名称	版本号	名次	票数	名次升降
金山游侠	III	1	276	↑
腾讯QQ	2000b简体版Build	2	255	↓
金山毒霸	2002	3	210	○
金山快译	2002	4	161	○
瑞星杀毒软件	v13.40	5	134	↑
Flash	v5.0	6	126	○
NetAnts	v1.25	7	117	↓
金山词霸	2002	8	91	↑
KV3000	v5.0.108	9	85	↓
东方快车	XP	10	83	↓
Office XP	——	11	82	↑
Photoshop	v6.0	12	68	↑
RealPlayer	v8.0	13	67	↓
WPS Office	——	14	56	↑
网际快车FlashGet	v1.1	15	51	↓
超级兔子魔法设置	——	16	49	new
东方不败	III	17	47	↑
FPE	2001	18	46	↓
Internet Explorer	v6.0	19	43	↓
FoxMail	v4.0 beta2	20	36	↓

全球著名的电脑品牌戴尔™ 提供高速多能的笔记本电脑

直接买戴尔™ 国际品质 本土价格

高性能轻薄型DELL LATITUDE™ C400笔记本电脑

- 最高可达移动英特尔® 奔腾® III处理器1.2GHz-M带来高性能的强大商务应用功能。
- 精巧的外观，超轻超薄设计：长289.6mm、宽238.8mm、厚25.4 mm，使用4芯电池重量仅为1.63Kg。
- 内存扩展最高支持1,024MB。
- 集成具有视频图象功能的英特尔830M芯片组，最高支持32MB显存（系统共享）。
- LATITUDE C系列通用的介质模块和坞站产品。
- 完全集成10/100M以太网卡和V.92调制解调器。
- 可选完全集成(Mini-PCI)802.11b无线网卡，含双集成天线。
- 采用DualPoint Dell特有的集成定位装置，兼具触控板和指点杆功能（双鼠标）。

全新DELL LATITUDE™ C400 笔记本电脑 移动英特尔® 奔腾® III处理器866MHz-M

- 支持增强式Intel® SpeedStep™ 技术的移动英特尔® 奔腾® III处理器866MHz-M
- 128MB SDRAM内存(1X128)
- 10GB Ultra ATA硬盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成10/100内置网卡
- 带有32MB显存（系统共享）的128-bit图形加速卡
- SoundBlaster Emlation-capable声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 12.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® 98（简体中文版）
- 56K V.92内置调制解调器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）

升级建议（需另加额外费用）：
- 升级至移动英特尔® 奔腾® III处理器1.2GHz-M
- 升级至256MB内存
- 升级至20GB硬盘
- 升级至Microsoft® Windows® XP Pro操作系统

标准配置价 人民币 **15,998**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：C720118-810254

个性时尚型笔记本电脑



3月3日至3月30日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费获得带有重低音的ACS340 Altec Lansing音箱，或另加人民币588元，即可升级至第2、第3年下1个工作日上门为您服务。

DELL INSPIRON™ 4100 笔记本电脑 移动英特尔® 奔腾® III处理器1GHz-M

- 支持增强式Intel® SpeedStep™ 技术的移动英特尔® 奔腾® III处理器1GHz-M
- 128MB SDRAM内存
- 10GB[1] 硬盘
- 带有4X AGP的16MB ATI Radeon™ SDRAM图形加速卡
- Sound Blaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® XP操作系统
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）

标准配置价 人民币 **13,388**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：C540314-810254

个性时尚型笔记本电脑



3月3日至3月30日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费获得带有重低音的ACS340 Altec Lansing音箱，或另加人民币588元，即可升级至第2、第3年下1个工作日上门为您服务。

DELL INSPIRON™ 4100 笔记本电脑 移动英特尔® 奔腾® III处理器1.2GHz-M

- 支持增强式Intel® SpeedStep™ 技术的移动英特尔® 奔腾® III处理器1.2GHz-M
- 128MB SDRAM内存
- 30GB[1] 硬盘
- 带有4X AGP的32MB nVidia® GeForce2 Go™ 200 DDR图形加速卡
- Sound Blaster兼容声卡
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 8倍速最大DVD-ROM和Software Decoding
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® XP操作系统
- 3.5英寸软盘驱动器
- 豪华尼龙便携包
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）

标准配置价 人民币 **17,388**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：C540318-810254

高速多能型笔记本电脑



3月3日至3月30日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费获得带有重低音的ACS340 Altec Lansing音箱，或另加人民币588元，即可升级至第2、第3年下1个工作日上门为您服务。

DELL INSPIRON™ 8100 笔记本电脑 移动英特尔® 奔腾® III处理器1GHz-M

- 128MB SDRAM内存
- 20GB[1] 硬盘
- 带有4X AGP的32MB nVidia® GeForce2 Go™ 3D图形加速卡
- Sound Blaster兼容声卡
- Harmon/Kardon® OdyseyII® 2音箱（内置）
- 24倍速最大CD-ROM
- 14.1英寸彩色Super XGA+ TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® XP操作系统
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 3.5英寸软盘驱动器
- 豪华尼龙便携包
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务，及保修范围内部件更换）

标准配置价 人民币 **15,488**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：C540316-810254

高速多能型笔记本电脑



3月3日至3月30日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费获得带有重低音的ACS340 Altec Lansing音箱，或另加人民币588元，即可升级至第2、第3年下1个工作日上门为您服务。

DELL INSPIRON™ 8100 笔记本电脑 移动英特尔® 奔腾® III处理器1.2GHz-M

- 256MB SDRAM内存
- 40GB[1] 硬盘
- 带有4X AGP的64MB ATI MOBILITIY RADEON 7500 DDR图形加速卡
- Sound Blaster兼容声卡
- Harmon/Kardon® OdyseyII® 2音箱（内置）
- 8倍速最大CD-RW和DVD Combo Drive
- 15英寸彩色Ultra XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® XP操作系统
- 内置56K调制解调器和10/100 Fast Ethernet Combo
- 3.5英寸软盘驱动器
- 便携包
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务，及保修范围内部件更换）

标准配置价 人民币 **22,088**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：C540323-810254

声明：每个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。以上产品图片仅供参考。*国际服务仅限全球29个国家。以上价格已包含增值税。

订购时请向我们的销售代表咨询详情

戴尔商用PC采用正版Microsoft® Windows® 操作系统 www.microsoft.com/piracy/howtotell

商业用户及个人用户请于周一至周五 8:30——18:30，周六 9:00——15:00，拨打戴尔中国免费销售专线



戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式 **www.dell.com.cn**

免费电话订购 **800-858-2229**

未开通800地区请拨打收费电话 **0592-818-1868**



邮发代号：82-726

ISSN1007-0060
刊号：CN11-3751/TN